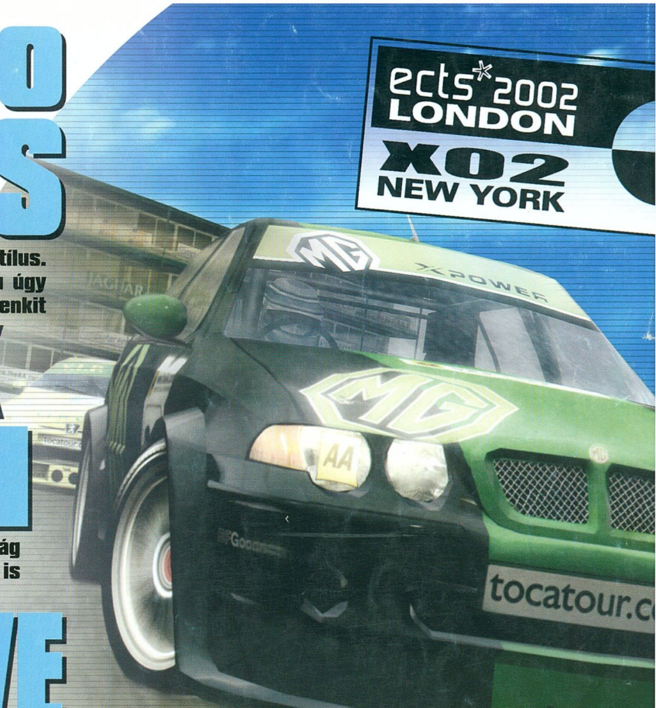
2002. október Ára: 996 Ft

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 ▪ XBOX ▪ GAMECUBE ▪ GAME BOY ADVANCE



DEAD TO RIGHTS

Bemutatkozik az 'action noir' játékstílus. Legfőbb jellemzője: a magányos zsaru úgy orvosolja magányát, hogy szétlő mindenkit

MARK OF KRI

Barbár dolog egy barbárra bízni a világ megmentését, és barbár módszereket is eredményez. Csak felnőtteknek!

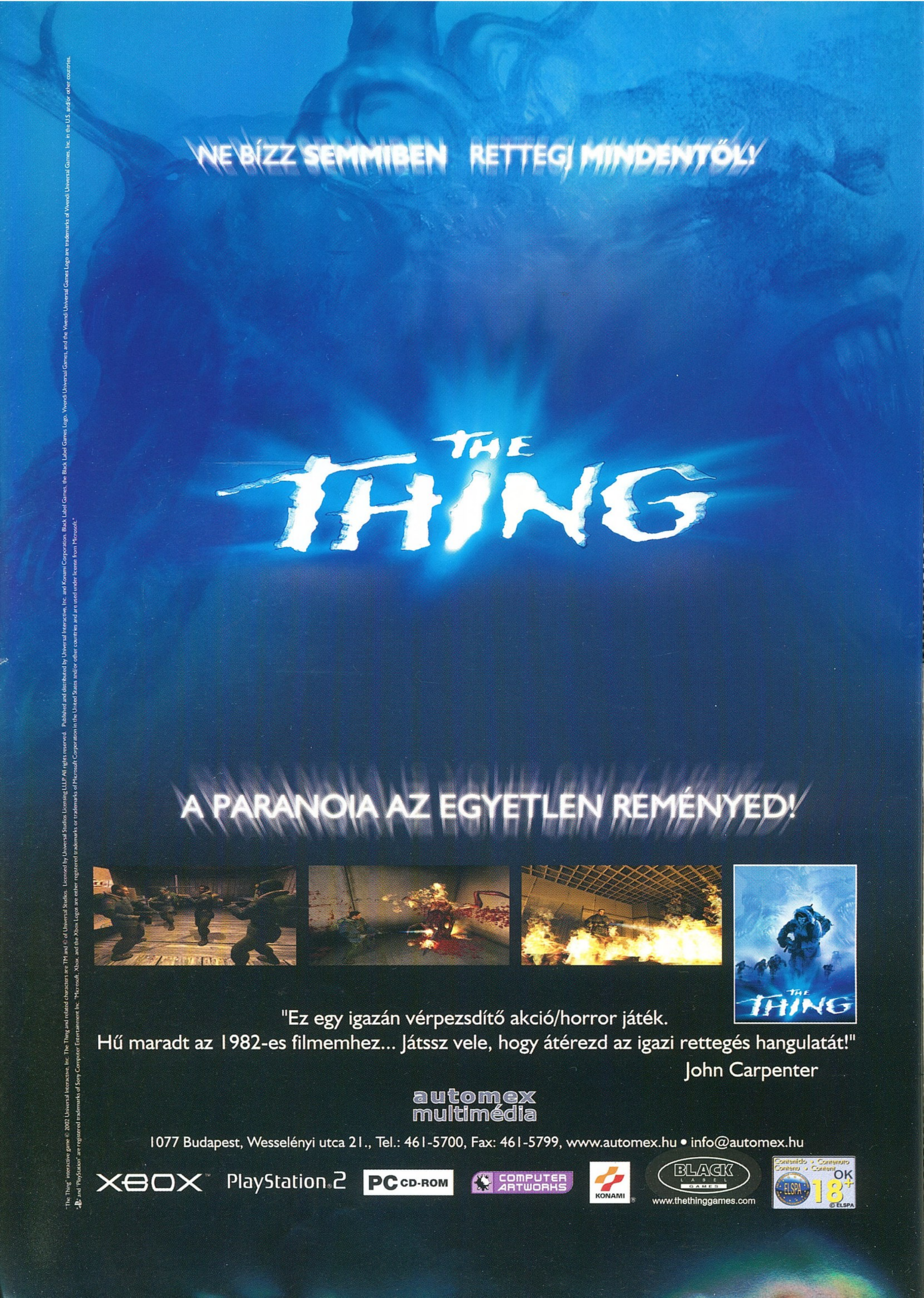
ENCLAVE

Ebben az RPG-ben a Jó és a Gonosz közötti szakadék áthidalható. Az más kérdés, hogy ennek sok levágott fej lesz az eredménye...

TOCA RACE DRIVER

Újabb bizonyíték, hogy Codemastersék még mindig otthon vannak az autóversenyek gyártásában

ELŐZETESEK: PRIMAL STAR WARS: BOUNTY HUNTER JAMES BOND 007: NIGHTFIRE DOOM III


NE BÍZZ SEMMIBEN RETTEGJ MINDENTŐL!
THE THING
A PARANOIA AZ EGYETLEN REMÉNYED!
THE THING
"Ez egy igazán vérpezsdítő akció/horror játék.
Hű maradt az 1982-es filmemhez... Játssz vele, hogy átérezd az igazi rettegés hangulatát!"
John Carpenter
automex multimédia
1077 Budapest, Wesselényi utca 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, www.automex.hu • info@automex.hu
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
COMPUTER ARTWORKS
KONAMI
BLACK LABEL GAMES
www.thethinggames.com
ELSPA 18+

NAGY HELLÓ MEGINT!



Pusszantunk mindenkit, aki megvette „új" lapunk első számát. Az idézőjel, továbbá a címben szereplő „megint" azt hivatott takarni, hogy szerkesztőink és cikkíróink nagy többsége esetleg már ismerős lehet azoknak, akiknek korábban már támadtak olyan ötleteik, hogy konzolos játéklapba fektetik nehezen megszerzett forintjaikat. A mi bűnlajstromunkat terheli ugyanis bizonyos Playtime! című magazin utóbbi két évben történt folytatólagos elkövetése, amiért remélhetőleg az Úr egyszer majd ugyanúgy megbocsát nekünk, mint ahogy tették azok is, akik minden hónapban velünk tartottak a legújabb konzoljátékok világába vezető portyáinkon. Nyilván felmerülhet mindenkiben a kérdés, hogy mitől lettünk hirtelen Playtime!-ból MultiPLAY! – a kézenfekvő magyarázat („Azértmertcsak!") kivételesen most téves, de majd mindjárt megvilágítjuk a dolgot, lévén kiadónk erre egyenesen fel is kérte szerkesztőségünket, testvérlapjainkkal – a Guru Gamer (egykoron PC Guru), a Magyar PC Magazin (néhai Chip), és a Magyar Műszaki Magazin (ex-Műszaki Magazin) – egyetemben. (Előtte egy szolgálati közlemény: innen kicsit átmegyünk reality showba, ami ugyebár roppant trendi mostanában – akit viszont mégiscsak jobban érdekelnek a virtuális világok, az inkább ugorjon egy bekezdést.)

A Playtime!-ot a magyar Vogel Publishing Kft. két évvel ezelőtt indította útjára, mert úgy vélte, hogy a videójáték-üzlet a magyar piacon is felnőtté vált, és a konzolokkal játszók hatalmas táborának szüksége van egy átfogó jellegű, multiplatform magazinra. Az elmúlt másfél évben kiadónk többségi tulajdonosánál (a németországi anyacégnél) viszont jelentős szervezeti és személyi változások történtek. Az új vezetés az eddigiektől eltérő üzleti stratégiával kívánta biztosítani és megerősíteni az általunk készített lapok piacvezető szerepét, a különböző országokban megjelenő lapokra alkalmazandó egységes szerkezettel, stílussal és szakmai etikával – Berlintől Bukarestig, Varsótól Budapestig, tekintet nélkül a nemzeti sajátosságokra. (Habár kétségkívül rendkívül sajátos kihívás lett volna mondjuk tesztet készíteni például a Das Ding nevű játékról, amely a The Thingtől eltérően olyan nyelven kommunikál, amely nem sorolja az emberiség elleni bűntettek kategóriájába az olyan szavakat, mint például a Landwirtschaftaufstellung...) A lapok szerkesztősége az elmúlt tíz (jó, nekünk csak egy) év alatt megszerzett tapasztalatok alapján ezzel nem értett egyet, mivel továbbra is a magyar piac sajátosságait, az itteni olvasók igényeit szem előtt tartva kívánja készíteni a lapokat, figyelemmel kísérve és tudósítva a nemzetközi tendenciákról, hírekről, újdonságokról. Fentiek miatt a szakítás elkerülhetetlenné vált, de a szerkesztőségek továbbra is a 12 éves (sőt nálunk már szinte 2 is megvan!) hagyományt folytatva készítik a lapokat a megszokott tartalommal, az eddigieknél felszabadultabban, még magasabb színvonalon tájékoztatva az olvasókat. Mivel a nevek továbbra is a német anyacég tulajdonába tartoznak, így tehát kénytelenek voltunk egy spiritiszta szeánszon kapcsolatba lépni Keresztelő Szent Jánossal, akinek a multiPLAY! jutott az eszébe, mielőtt visszalényegült volna mennybéli Tekkenéhez. (Hát, Istenem! Nem volt nagy formában – biztosan Hwoarangot választotta utoljára...)

Puha! (Az ugrókat köszöntjük az élők sorában, nagy mázlijuk van, hogy puhára estek.)

Mivel az „új" lapban mi is a „régit" szeretnénk tovább csinálni, nem láttuk sok értelmét az egykori Playtime! tartalmi felépítésén jelentős változtatásokat eszközölni (legalábbis pillanatnyilag nem). Akik szerettek bennünket, azért szerettek, amilyenek voltunk – akik meg utáltak, azokat is pusszantjuk, és igyekszünk mindent megtenni annak érdekében, hogy erről az akut epetúltermelést előidéző magatartásformán mihamarabb túltegyenek. E cél érdekében megváltoztattuk eddigi designunkat, különös tekintettel a nagyobb méretű/mennyiségű képre, és mivel a karaktereket egy huszárvágással kicsit összenyomtuk, így sikerült elérni azt is, hogy ugyanakkora mennyiségű szöveg kerüljön egy oldalra, mint egykori „miniatúra-korszakunkban". Egyébiránt minden lényeges dolog maradt a régiben (habár szörnyű terveket forgatunk fejünkben karácsonyra), mindenekelőtt az az elv, hogy nagyon örülnénk, ha lapunk szerkesztésében Te, az Olvasója is részt vennél. Így a továbbiakban is örömmel fogadunk mindenféle ötletet, javaslatot és kritikát (mamákat kéretik kímélni – idős hölgyekről vagy jót vagy semmit!), hisz minden ilyen hozzájárul ahhoz, hogy olyan lapot készítsünk, amilyet mi szeretnénk: olyat, amilyet Te szeretnél.

Na ennyi rizsa elég is lesz az elejére, ideje bebootolni – jöhetnek a játékok!

MultiPLAY!-csapat

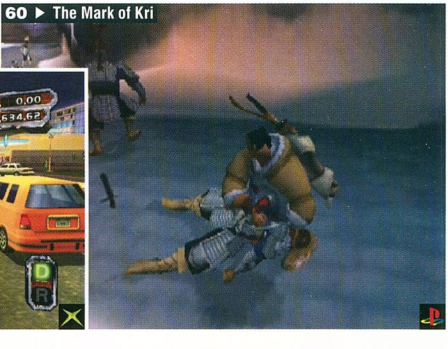
TARTALOM



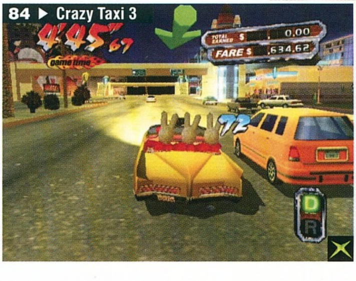












TARTALOM

MULTI PLAY!





58 ▶ Dead to Rights

HÍREK

ELŐZETESEK

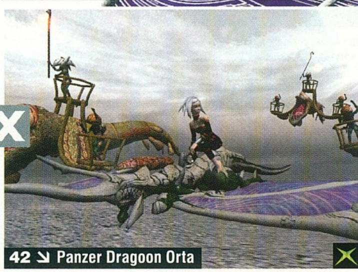

52 ▶ TOCA Race Driver


44 ↘ Doom III

TESZTEK



HÁTSÓ FERTÁLY


42 ↘ Panzer Dragoon Orta



HÍREK

ÚJDONSÁGOK · MADE IN JAPAN · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

MONOPOLY PARTY

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Runecraft
Megjelenés: 2002. november (NTSC)



Amikor az Infogrames tavaly megvette a Hasbro Interactive-et, több mint 600 licencet szerzett, köztük a Monopoly-ét is, ami talán a világ legismertebb társasjátéka. A legtöbb rajongó valószínűleg rá sem fog ismerni konzolon, a Runecraft ugyanis alaposan felforgatta a szabályokat. A legdurvább újítás az, hogy a körökre osztott játékmenet a múlté (még opcionálisan sem választható), és a játékosok egyszerre lépnek! A megszokott pálya mellett lesz pár extra is, ahol a környezet kihatással lesz magára a játékra is – speciális eseménykártyák lesznek, illetve a játékosok is extrém figurákkal közlekedhetnek. Minden partiban négyen vesznek részt, az esetlegesen hiányzó játékosokat a gép pótolja. Eddig négy „pályát" (táblát) mutattak be: az egyik egy fantasy-beütésű középkori vár, aztán lesz egy őskori pálya dinoszauruszokkal, egy űrállomás és egy gyűjtemény az ókor csodáival. Egyelőre még nem teljesen tiszta, hogy a kockadobásokat hogyan küszöbölték ki, mindenesetre kíváncsian várjuk.



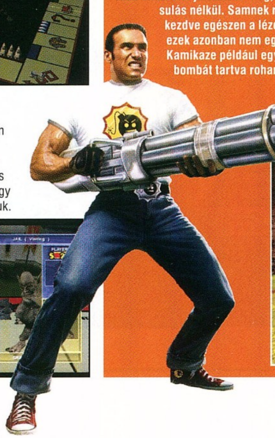


SERIOUS SAM

Kiadó: Take-Two **Fejlesztő:** Croteam
Megjelenés: 2002. vége (NTSC)



PC-n már két része is megjelent a Serious Samnek, ennek az agyatlan, szinte kizárólag a folyamatos mészárlásra kihegyezett FPS-nek (a történet annyi, hogy jönnek az idegenek, és szét kell őket lőnünk) – most ezek egy DVD-n érkeznek meg Xboxra. Így összesen 36 pálya vár ránk, öt környezetben, ami kábé 25-30 ezer (!) leölt ellenfelet fog jelenteni. A játék motorja elsősorban arra lett kiképezve, hogy egyszerre akár száznál is több ellenfelet jelenítsen meg, lelassulás nélkül. Samnek rengeteg pajkos fegyver áll rendelkezésére, a láncfűrésztől kezdve egészen a lézerágyúig. Ellenfelekből húszféle található a programban, ezek azonban nem egyszerű zombik vagy hüllő-szerű idegenek: a Beheaded Kamikaze például egy fej nélküli, folyamatosan üvöltő lény, ami a kezében egy bombát tartva rohan felénk, míg a Syrian Werebull pedig tulajdonképpen egy bika, ami folyamatosan felénk rohan. A baj ott kezdődik, amikor tíz ilyen vesz körül minket... A játékban lehetőségünk lesz osztott képernyős és online megmérettetésre is.

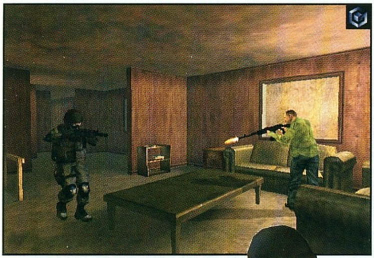




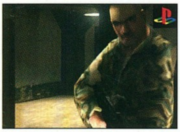
THE SUM OF ALL FEARS

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Red Storm
Megjelenés: 2002. november [NTSC]

Valószínűleg sokan nézték meg az elmúlt hetekben a „Rettegés arénája" c. filmet, amelyik Tom Clancy egyik könyvén alapul – természetesen most sem maradunk játékváltozat nélkül. A Sum of All Fears egy kommandós program lesz, azoknak is az egyszerűbb fajtájából, mert nem kell a küldetések előtt terveket kovácsolni, több csapatra koncentrálni (mint mondjuk a Rainbow Six-játékokban). Egy háromfős csapat élén kell behatolnunk a terroristák búvóhelyeire (múzeum, bank, raktár, luxusvilla), a megkötözött személyeket kiszabadítani, a felfegyverzetteket pedig kivégezni – egyszerű, nem? Talán túlságosan is az: a korábban megjelent PC-s verzió mindenhol közepes értékeléseket kapott, ráadásul a konzol-változatokból kihagyják a többjátékos-módot (még osztott képernyőn sem próbálkozhatunk). Összesen 15 fegyvert lehet kipróbálni, meg néhány kütyüt, melyek közül legérdekesebbnek a Heartbeat detector hangzik (ezzel az ellenfeleket szívverésük alapján tájolhatjuk be). Sajnos a grafika sem túl ütős, a némileg hasonló Red Faction 2 (PS2, november) például sokkal jobban néz ki.





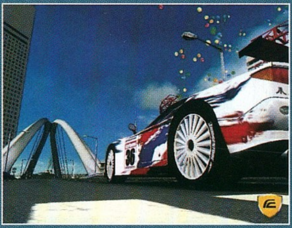




APEX

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Milestone
Megjelenés: 2002. vége [NTSC]

A korábban Racing Evoluzione néven futó programot az Infogrames már új nevén mutatta be a közönségnek egy sajtókiállításon. Az Apexben egy garázsból kiindulva kell egy autógyártó céget felfuttatnunk. A gépünket meg kell tervezni (hogy ez hogyan történik,



az még nem tisztázott), majd utcai – később körpályás – versenyeken kell bebizonyítanunk, hogy jobbak vagyunk, mint a Toyota, a Mercedes vagy a Renault. Az autómodellek és a sérülési rendszer megalkotásában részt vesz a Reflections (Driver, Stuntman) és az Eden (V-Rally 3) is, a járgányok egyenként 30.000 poligonból állnak és az ígéretek szerint realisztikusan törnek. Ha jól szerepelünk a versenyeken, akkor több kocsit tudunk eladni, így több pénz fog befolyni a kasszába: ezzel pedig egyre igényesebb, jobb autók gyártása lesz lehetséges. A játék igazi szimulátornak ígérkezik: a göröngyös út nagy tempónál megdobhatja a verdát, defektet kaphatunk, a felfüggesztések valósághűen fognak működni. Az egyetlen bánatunk, hogy többjátékos-mód nem lesz a programban.

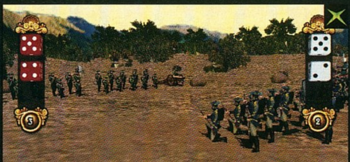


RISK

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Cyberlore
Megjelenés: 2002. november [NTSC]







Valószínűleg mindenki ismeri a Rizikó nevű táblás társasjátékot, aminek az Infogrames adja ki konzolos változatait. Minden verzióban hatan mérkőzhetünk meg a Föld feletti uralomért, a kontrollereket adogatva, vagy PS2-n multitap segítségével is, de online játékra nem lesz lehetőség. A klasszikus, illetve a titkos küldetésekkel kibővített játékmódok mellett lesz egy különleges lehetőség is, ahol az lesz a cél, hogy kisebb léptékű térképeken a fővárosokat foglaljuk el. Ezenfelül rengeteg beállítási lehetőségünk lesz, például módosíthatjuk a seregek maximális méretét, lehetőségünk lesz erődítmények építésére, vagy parancsnokok alkalmazására. Természetesen a játék körökre lesz osztva, és ha nincs elég ember a környéken, akkor helyettük akár a gép is beugorhat. A játékosok által vívott csaták 3D-ben lesznek megjelenítve, habár ez egyelőre még nem túl látványos – a fejlesztők elsősorban most ennek csiszolásán dolgoznak.

APRÓLÉK

Az Appeal nevű fejlesztőcég pénzügyi és személyes gondok miatt augusztus második felében megszűnt, így a sokat ígérő Outcast 2 (PS2) sosem fog elkészülni.

A Namco már körülbelül félúton jár a Moto GP 3 készítésében – platformokról egyelőre nincs hivatalos információ, de mi PS2-t saccolunk.

A From Software elkezdte a Lost Kingdom (eredetileg Rune) második részének fejlesztését GC-re. A folytatásban kétszer annyi kártya lesz, mint az eredetiben.



A Sega nemsokára kiszállítja a japán játéktermekbe a Virtua Fighter 4: Evolutiont, amiben két új karakter lesz. Pletykák szerint ez a verzió ki fog jönni Xboxra is, de ezt a cég hivatalosan még nem támasztotta alá.





Miután az E3-on büszkén hirdették, hogy a TimeSplitters 2 PS2-es verziója online is játszható lesz, az Eidos augusztusban bejelentette, hogy megváltoztatták a tervet: marad az osztott képernyő.

A Natsume következő Harvest Moon-játéka, a Wonderful Life jövő nyáron jelenik meg Japánban GameCube-ra.



A Hudson megkezdte a következő Bomberman-játék készítését, minden jelenleg elképzelhető platformra (PSX, PS2, GC, Xbox, GBA). Egyelőre csak a GBA-verzió címét lehet tudni: Bomberman Jetters.

A Sega jövő év tavaszán adja ki Xboxra a SpikeOut Xtreme-et, egy Xbox Live-kompatibilis verekedős játékot, melynek előző részei játéktermi gépként voltak elérhetőek.



A Dead or Alive Xtreme Beach Volleyballban megjelenő két új női karakter helyet kap a DOA 4-ben is, melyről egyedül azt lehet tudni, hogy 2003 végére tervezik a megjelenést.

A Namco GC- és Xbox-játékait ezentúl az Electronic Arts fogja terjeszteni Európában. Az első játékok a két platformon a Pac-Man World 2, illetve a Dead to Rights lesznek.

APRÓLÉK



Az Activision egy 2015-ig szóló exkluzív szerződést kötött Tony Hawkkal, így egészen addig kizárólag náluk szerepelhet. Ebből az is következik, hogy ha tartják ezt a ritmust, akkor még tuti lesz Tony Hawk 17 is. Nyilván extrém tolószékkel...

A Microsoft bejelentette, hogy az általuk novemberben kiadandó Shenmue 2 mellé bónuszként odaadják a Shenmue: The Movie című filmet is, amit csak a japán mozikban mutattak be.

A Crave három játékának (UFC Tapout 2 – Xbox, The Lost – PS2, Xbox) megjelenését halasztotta el idén novemberről jövő év elejére.



Az Ubi Soft még idén kiadja a Super Bust-A-Move második részét PS2-re (október) és GC-re (december).

A Bioware már fejleszt egy RPG-t Xboxra (Star Wars: Knights of the Old Republic), de nemrég egy megállapodást kötöttek a Microsofttal, hogy ezzel párhuzamosan belevágnak egy másik program készítésébe is.

Az Enixből pár hónapja kivált néhány fejlesztő – köztük Manabu Yamada, a Dragon Warrior VII főprogramozója – a Nintendo segítségével új stúdiót alapított, és amint sikerül feltölteni a csapatot, belekezdenek egy GC- és egy GBA-szerepjáték fejlesztésébe.

Három holland focicsapat (PSV, Ajax, Feyenoord) beperelte a Sonyt, amiért a This is Football 2002-ben engedélyük nélkül használják a mezeiket. A Sony melegebb éghajlatra kívánja őket, hiszen szerintük a drága pénzen megvett FIFPro licenc erre jogosultságot ad. Mi már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a hollandoknak miért csak a Sonyval van bajuk, hiszen az EA és a Konami is pontosan ezen az alapon használja játékaiban az ominózus mezeket...

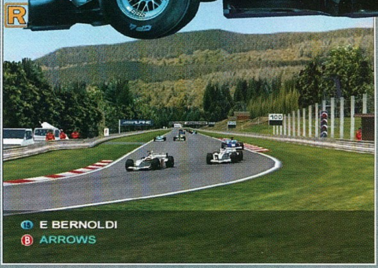


Az Activision megállapodott a Team 17-tel, hogy ők fogják kiadni a Worms-sorozat következő részeit, kezdve a multiplatformos Worms 3-mal (2003 közepe).

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Simergy
Megjelenés: 2002. november (PAL)





A Forma 1 szerelmesei örülhetnek, mert az EA-sorozata mellé hamarosan egy új (legalábbis konzolon új) trónkövetelő is érkezik, habár sajnos csak Xboxra. A címben szereplő Crammond úr arról nevezetes, hogy jónéhány éve egymaga (!) csinált egy fantasztikus F1-programot, amiből mára már sorozat lett. A GP4-ben a tavalyi szezon csapatösszeállítása szerepel, hiszen abban legalább biztosak lehetnek az alkotók – mostanában akkora a forgalom a pilóták körében, hogy ember legyen a talpán, aki csak egy hónapra előre is meg tudja mondani a pontos adatokat... A pályák mindegyikét műholdas adatok alapján készítették el, még a kisebb egyenetlenségek, bukkanók is szerepelnek a programban. Hasonló precizitásra törekedtek a sofőrök terén is: mindenkinek elemezték az egyes helyszíneken nyújtott teljesítményét, és ez alapján írták meg a mesterséges intelligenciát. Az időjárás is igen fontos tényező, akár verseny közben beborulhat, aztán pár kör múlva akár újra ki is süthet a nap, sőt még az is megtörténhet, hogy csak a pálya egyik oldalán esik – sok szerencsét a gumik közti választáshoz! Hasonlóan élethűen modellezték a boxkiállásokat is: minél szegényebb egy csapat, annál nagyobb esély van rá, hogy a szerelők valamit elbaltázzanak, de ha rossz napot fognak ki, akkor akár a Ferrarinál is beüthet a mennykő (vagy elgurul egy kerék, ami még rosszabb). Hehe: ezért jó az offline média: lapzártakor jött a hír, hogy a Microprose-t bezárták, és így a megjelenés előtt levő játék is fuccsba ment...





RISE TO HONOR



Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Sony Foster City Studio
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)

A Rise to Honor a hong-kongi akciófilmek hangulatát akarja megjeleníteni, a készítők az ihletet Jet Li (Öld meg Rómeót!, Az egyetlen, Halálos fegyver 4) korai filmjeiből kapták. Lelkesedésük a harcművész iránt odáig terjedt, hogy felkeresték, nem tehetné-e be az ő mozgásait – egy motion capture-berendezés segítségével – a programba. Jet Li rábólintott, és most már ott tart a dolog, hogy ő lesz a főszereplő szinkronhangja, továbbá a harcrendszer kidolgozásában is részt vesz. Egy bizonyos Kit Yun nevű zsaru lesz a központi karakter, akinek sikerült beépülnie egy bűnszervezetbe (ő lesz a főnök testőre). Mikor szegény góréját, Chiangot ennek ellenére levadásszák, azt a megbízatást kapja, hogy hozza haza (Hong Kongba) a főnök lányát, Michelle-t Amerikából. A lány San Franciscoban tanul, de nem lesz könnyű a munkánk, mert rengetegen vadásznak mind ránk, mind a lányra. A játékban a közelharc lesz a domináns (több mint száz féle támadást tudunk előadni), de lehetőség lesz arra, hogy különböző eszközöket (kések, székek, vagy akár egy fagyott kacsa – ezt egy videóban láttuk) vagdossunk ellenfeleinkhez, sőt néha még Uzira is kaphatunk.

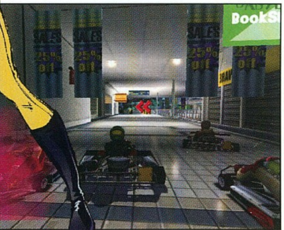


FURIOUS KARTING

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Babylon
Megjelenés: 2003. január (PAL)

Az Infogrames a Looney Tunes Space Race után újra egy kart-játék kiadására adta a fejét, ezúttal kizárólag Xboxra. A stílus minden eleme megtalálható itt, kezdve az idióta pályáktól (diszkó, áruház, jégtábla), az elborult karakterekig, akik nem átallnak szörnyű fegyvereket használni ellenfeleik ellen (pl. baseballütő, benzines hordó). Eredetileg nyolc karakter közül választhatunk, de abból, hogy egyszerre 12-en versenyezhetnek, arra következtetünk, hogy lesz négy titkos versenyző is. A szokásos opciók (Arcade, Time Trial, Practice) mellett lesz egy sztori-mód is, ahol attól függ, hogy milyen pálya következik, hogy kivel hogyan viselkedünk, és milyen stílusban vezetünk. Emellett speciális kihívást nyújtó pályák várnak az agresszív versenyzőkre, és extra videók a fair módon haladókra. Természetesen lesz többjátékos-mód is, ám eddig csak egyetlen konkrétumot ismerünk (azon túl, hogy legfeljebb négyen mérkőzhetünk meg): a Jam Battle nevű opcióban mindenki kiválasztja a kedvenc számát az Xbox merevlemezén találhatóak közül, és a verseny során mindig az első helyezett favoritja hallható.





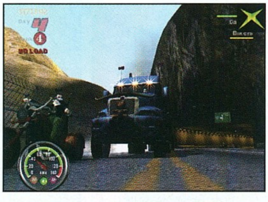
BIG MUTHA TRUCKERS

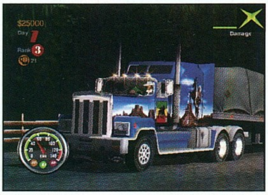
Kiadó: Empire **Fejlesztő:** Eutechnyx
Megjelenés: 2002. vége (PAL)



Mostanában mindenki az autóversenyzős programok megreformálásán fáradozik: ezen a telített piacon valamivel mindenképpen ki kell tűnniük a többiek közül, ha nagy sikert akarnak elérni. A Big Mutha Truckersben ez a különlegesség a kereskedelem – hatvan nap áll rendelkezésünkre, hogy minél több lóvét összeszedjünk kamionunkkal (a sztori szerint a vasakaratú Ma Jackson arra a gyerekére hagyja a céget, aki a legsikeresebb). A négy gyermek közül választva egyúttal a sikerhez vezető út is eltérő lesz, köszönhetően az eltérő utánfutóval és tulajdonságokkal rendelkező, tizennyolc kerekű masináknak. Egy játékbeli nap a konzolok előtt görnyedve 15 percet fog felemészteni, ez alatt kell minél okosabban kereskednünk – olcsón venni, drágán adni. Tippeket a városokban is kaphatunk, ha a kocsmákban bőkezűek leszünk; munkánkat nehezítik viszont a shotgunnal felszerelt motorosok, akik az árut akarják elorozni (míg rájuk nem húzzuk a kormányt). Összesen öt várost barangolhatunk be, ahol nem csak árukat vehetünk, hanem a járgányt is feltápolhatjuk: nagyobb benzintank, erősebb lökhárítók, vagy turbómotor egyaránthozzáférhető, csakúgy, mint az optikai tuningolás számtalanlehetősége (óriási kürtök, bikafej, kis lámpák mindenhová, ahova csak feltehetők).





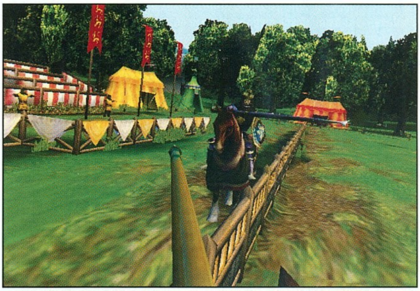


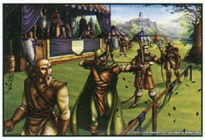


ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Kiadó/Fejlesztő: Cinemaware
Megjelenés: 2003. eleje (PAL)

Az eredeti elkövetők már másfél éve készítgetik az először 1986-ban Amigára (majd később NES-re) megjelent hatalmas sikerű klasszikust (az egymillió feletti példányszám szinte hihetetlen volt a 80-as években). Természetesen a játékot minden tekintetben továbbfejlesztették, és nem csak a grafikát, hanem a játékmenetet is. Alapvetően egy stratégiai játékról van szó, ahol az lesz a feladatunk, hogy lenyomjuk János herceget. Emellett három másik cél is elérhető (minél többet érünk el, annál hosszabb lesz a befejező videó): Richard király kiszabadítása, Marion megmentése és Anglia egyesítése. A játékmező 38 „megyére" van osztva, és mindenhol egy hadúr tanyázik. A cél az, hogy hadsereggel, illetve lovagi tornákon diadalmaskodva minél több területet szerezzünk. A nagyobb birtok több bevételt jelent, amivel nagyobb hadsereget tudunk kiállítani – innen már nyilvánvaló a dolog. A lovagi tornák (öklelés és buzogányviadal) mellett külön kidolgozott részt kap a kardvívás, a városostrom (mi irányíthatjuk a katapultokat) és az íjászat (akár az erdőben némi fosztogatás céljából, akár versenyeken). Már csak azt nem értjük, hogy a korábban bejelentett Xbox-verzió hová tűnhetett...







SKIES OF ARCADIA LEGEND



Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Overworks **Megjelenés:** 2003. tavasz (NTSC)

A tavalyi Tokyo Game Shown a Sega még PS2-re is bejelentette a korábban Dreamcastra megjelent kiváló szerepjátékot, de végül idén augusztusban – bár ezt előtte legalább öt alkalommal hivatalosan cáfolták – a fejlesztést leállították. A SoA egy klasszikus japán RPG volt, manga karakterekkel, és különlegességként égi hajókkal, amelyekkel hatalmas csatákat lehetett vívni. A Legend utócímet kapott, immár GC-exkluzív program szerencsére nem csak egy egyszerű átirat lesz, mert alaposan felturbózzák. Kezdetnek lesz egy új játszható karakter, a kékhajú Piaster, aki egy női fejvadász és az Avenger nevű hajón szeli az eget. Lesz körülbelül tíz új ellenféltípus is, és persze néhány új fegyver, hogy eséllyel vehessük fel ellenük a harcot. Azok számára, akik kivégezték a DC-s verziót, lesz pár új mellékküldetés (leginkább Piaster révén), viszont a gyermekek védelme érdekében eltüntetik a dohányos/alkoholizáló jeleneteket, és az olyan párbeszédeket is átírják, amelyek nem valók a fiatalok fülének. Természetesen lesznek újítások a grafikában is, de azért forradalmi változásokat nem kell várni: a harcban használt effekteket turbózzák fel.







CRANK THE WEASEL

Kiadó/Fejlesztő: Midway
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

Eddig még nem fordult elő, hogy egy játékban egy menyét legyen a főszereplő, de a Midwaynek köszönhetően ez az áldatlan állapot nemsokára megváltozik. Crank egy nem teljesen példás életet folytató lakosa Scratchtownnak – valahová a kópé és a gengszter közé lehet besorolni. A programban az lesz a feladatunk, hogy elég pénzt gyűjtsünk ahhoz, hogy megvegyük léghajó-jegyünket, amivel eljuthatunk Paradise Islandre, ahol életünk végéig pihengethetünk. Az alapvető pénzkeresési mód lopott áru eladása lesz: ha látunk egy tévét, akkor meg kell várni, amíg a tulaj nincs a közelben, és máris cipelhetjük az orgazdához. Ha rajtakapnak, vagy felismernek minket, akkor marad a futás, illetve a trükkök használata, mivel Crank sajnos nincs olyan kondícióban, hogy leverje a hiénákat és a kutyákat. Mivel alapvetően platformjátékról van szó, pénzt persze kis érmék formájában találhatunk is rejtett helyeken. Ezeket az automatáknál használhatjuk fel, például álarcot vásárolva elvegyülhetünk a helyiek között. Mellesleg lehetőség lesz a női hátsók megpaskolására és megcsipkedésére is – hogy ez a játékmenetet mennyiben befolyásolja, arról egyelőre nem szól a fáma...





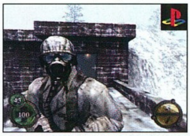


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

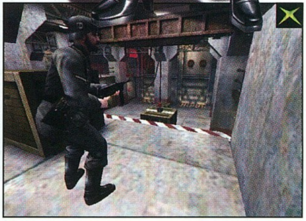
Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Raster (PS2), Nerve (Xbox)
Megjelenés: 2003. eleje (NTSC)



A legelsőnek tartott klasszikus FPS felújított változata tavaly novemberben jött ki PC-n, és körülbelül fél év múlva már konzolon is játszhatunk vele. A két verzió meglehetősen eltér egymástól. A Raster által már egy éve fejlesztett PS2-változat jelentősen különbözik az eredetitől, ugyanis nem lesz benne többjátékos-mód, viszont ennek kompenzálására jónéhány új pályával bővítik ki a sztorit (nem egy bonyolult cucc: szét kell lőni a németeket). Az eredeti pályákat nagyságuk miatt több részre kellett osztani, és kicsit a grafikát is vissza kellett fogni, ez volt a feltétele a folyamatos képfrissítésnek. A Nerve által fejlesztett Xbox-változat mindössze két hónapja készül, és itt tulajdonképpen minden változás – grafika, pályák száma – nélkül megkapjuk a PC-s változat egyjátékos módját, kiegészítve HDTV- és Dolby 5.1-es hangtámogatással. Itt viszont lesz lehetőségünk együtt irtani a többieket, egyrészt osztott képernyőn (kooperatív mód) és több Xboxot összedugva (kooperatív és deathmatch mód), másrészt viszont az Xbox Live! támogatásával online is. Itt rengeteg új pálya és néhány új fegyver vár ránk, no meg számos játékmód: lehetőségünk lesz kommandóként harcolva küzdeni a zombik ellen, vagy két csapatot alkotva egymást irtani, akár húszan is.







TALES OF DESTINY 2

Kiadó/Fejlesztő: Namco **Megjelenés:** 2003. nyár (NTSC)

Félreértés ne essék: ez a Tales of Destiny 2, nem az a hasonló című RPG, ami tavaly év végén jelent meg PSX-re (azt eredetileg Tales of Eterniának hívták). A Namco Tales-sorozatának ez a része az angolul 1998-ban megjelent ToD folytatása lesz, és az abban szereplő két központi karakter, Stahn és Rutee fiát irányíthatjuk. A 15 éves Kyle két társsal indul neki a nagy kalandnak: az apja ugyanis eltűnt, ő pedig természetesen meg akarja keresni. A történet egyik fontos alakja Judas, aki egy mindent elrejtő csuklyában mászkál, és mindig megmenti a nagy kulimászba került fiút (lehet tippelni, hogy ő e az eltűnt Stahn, vagy sem). A grafika nem változott túl sokat, a világtérképen kívül továbbra is minden 2D megvalósítású, csak a hátterek részletessége növekedett meg számottevően. A meglehetősen szokatlan harcrendszer (olyan az egész, mint egy verekedős játék, gombkombinációkkal tudunk támadni és varázsolni) viszont elég sokat változott, köszönhetően a Spirit Pontok bevezetésének. SP-t használva üthetünk és varázsolhatunk, viszont minél kevesebb pontunk van, annál gyengébbek lesznek ezen akcióink, így tehát védekezéssel fel kell töltenünk.







LMA MANAGER 2003

Kiadó/Fejlesztő: Codemasters **Megjelenés:** 2002. november (PAL)

Bár a Codemasters manager-programjának 2002-es kiadása alig pár hónapja jelent meg, a 2003-as verzió máris itt van a nyakunkon – ráadásul ezúttal Xboxra is megjelenik. A játékban 28 európai ország 720 csapatának 17.000 játékosa kap szerepet, és a Codemasters állítása szerint az adatok hitelességét több mint száz szakember ellenőrzi (nem csak a fizikai adatok esetében, hanem a játékbéli tulajdonságoknál is). A csapatösszeállítások teljesen a valóságot fogják tükrözni, hiszen az új FIFA-szabály értelmében az átigazolásoknak augusztus 31-ig le kell zárulnia – várhatóan ez lesz az első játék, ahol Ronaldo már a Real Madridnál szerepel. Az Xbox-verzióban egyszerre akár 16 bajnokságot is futtathatunk, arról azonban nem tudni, hogy ugyanez érvényes-e a PS2-kiadásra is. A meccseket természetesen végig is nézhetjük, és bármikor be is avatkozhatunk – még kommentár is lesz, a BBC legényeinek személyében: Gary Lineker és Alan Hansen fogja dicsérni/szidni a játékosokat.







STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kiadó: Lucasarts **Fejlesztő:** Vicarious Visions
Megjelenés: 2002. november (NTSC)

Az idei év egyik legjobb PC-s játéka vitathatatlanul a Jedi Outcast volt, nem csoda, hogy a Lucasarts úgy döntött, hogy ebből a konzoltulajok sem maradhatnak ki. A programban Kyle Katarnt irányíthatjuk, aki csempészként kezdte pályafutását, majd – a Jedi Knightban – belekóstolt a Jedik életébe, sőt még az Erő sötét oldalával is kacérkodott egy sort. Miután elintézte a Jerec nevű Sötét Jedit, megfogadja, hogy sosem használja többet az Erőt – amit persze meg fog szegni, hiszen egy olyan erős lény tör szerettei életére, akivel szemben csak annak segítségével győzedelmeskedhet. A játék 24 pályáján (illetve lesz egy bónusz is, úgyhogy 25) keresztül fegyvereinkkel és Jedi-képességeinkkel kell küzdenünk, közben összefutunk Luke-kal, Mon Mothmával és Landoval is. A fénykarddal külső nézetben harcolhatunk, a lőfegyverekkel viszont FPS-módra. Képességeink közül – összesen nyolc lesz – a legérdekesebb a Mind Trick („Maguk nem ezeket a droidokat keresik!") és a Grip (nyakelkapós-fojtogatós gonoszság á la Darth Vader) lesz.







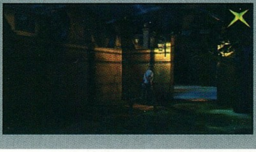


BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON

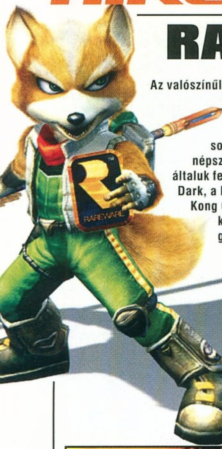
Kiadó: ? **Fejlesztő:** Revolution **Megjelenés:** 2002. vége (PAL)

A Broken Sword-sorozat első két része hagyományos kalandjáték volt néhány éve PSX-en (és most már GBA-n is), ám a harmadik epizóddal alaposan elhagyják ezt az irányt. A BS3 tulajdonképpen egy nagyon erős kalandelemmel megáldott Tomb Raiderhez hasonlít: továbbra is kell tárgyakat használni, emberekkel beszélgetni, nyomozni – ám rengeteg akció és ugrálás is lesz. Ráadásul az egész játéktér átköltözik 3D-be, és hőseink – George Stobbard, és barátnője, Nico – gyanúsan „Larás" mozdulatokkal közlekednek. Az irányítás ikonokkal lesz megoldva, mint mondjuk a Shenmue vagy mostanában a Prisoner of War: ha közel érünk valamihez, akkor az alsó sarokban jelzi a program, hogy melyik gombbal milyen mutatványt hajthatunk végre. A történetről egyelőre nem sok minden derült ki, az viszont biztos, hogy rengeteg szállal fog kapcsolódni az előző két részhez – a BS-eket ugyanis eredetileg is trilógiának szánták. Az mindenesetre biztos, hogy a templomos lovagok, illetve egy rejtélyes, Nicora a megszólalásig hasonlító nő fogják a főszerepet játszani. Kiadó még nincs, az angol fejlesztők több nagy céggel is tárgyalnak.





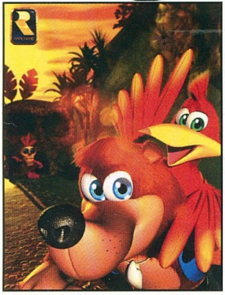
RARE – NINTENDO = MICROSOFT?

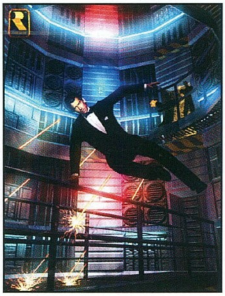


Az valószínűleg vitathatatlan, hogy a Nintendo egyik legfontosabb fejlesztőcége az 1982-ben – Ultimate néven – alapított Rare. Rengeteg játékot adtak ki NES-re, SNES-re (pl. a Donkey Kong Country- vagy a Battletoads-sorozatot) és Game Boyokra, de igazán ismertek és népszerűek csak az N64 megjelenésével váltak. Az olyan általuk fejlesztett programok, mint a GoldenEye 007, a Perfect Dark, a Banjo-Kazooie és Banjo-Tooie, vagy éppen Donkey Kong 64 illetve a Diddy Kong Racing a platform legjobbjai között voltak. Kapcsolatuk a Nintendóval mindig is nagyon szoros volt, a japán vállalat a Rare részvényeinek 49%-át ellenőrzi.

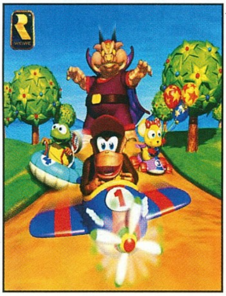
Az első kósza hírek az idei E3 előtt, áprilisban jelentek meg, és arról számoltak be, hogy az Activision fogja ezentúl terjeszteni a Rare-programokat (voltak, akik odáig mentek, miszerint az Activision megvette a Rare-t). Ezzel együtt járt volna a multiplatform-fejlesztővé válásuk, és sokan tudni vélték, hogy a Star Fox Adventures elkészül PS2-re is (persze ez eleve esélytelennek tűnt, mert Fox McCloud a Nintendo tulajdona), illetve a Perfect Dark Zero megjelenik minden újgenerációs konzolra. A Rare csak tovább szította ezeket a pletykákat, amikor mindössze annyit közöltek: „jelen pillanatban annyit mondhatunk, hogy az Activision nem vett meg minket". Az E3-ra várt nagy bejelentés elmaradt, és már éppen kezdtek volna csitulni a dolgok, amikor az angol üzleti lapok és weboldalak beszámoltak arról, hogy a Microsoft nagyon közel áll ahhoz, hogy megvásárolja a Rare-t, a tippek szerint mintegy 300 millió dollárért. Ezt a hírt látszik erősíteni, hogy az angol cég weboldaláról hirtelen eltűntek azok a játékok, amelyek Nintendo-licencen alapulnak (pl. a Donkey Kong Racing GC-re) – a szóvivő szerint csak karbantartási munkák folynak az oldalon. Persze, persze: két hónapja...

Az mindenesetre biztos, hogy konkrétumokat csak a Star Fox Adventures megjelenése után fogunk megtudni, ami szeptember 23-án esedékes. Mit ad Isten, ez után egy nappal lesz az európai X02, ahol a Microsoft állítólag nagy fontosságú bejelentéseket készül tenni. Az biztos, hogy valami történik a Rare-rel – a londoni Sunday Times szerint a Nintendo felajánlotta megvételre a részvényeit, ebből már lehet következtetni, hogy „valaki" tényleg meg fogja venni az angol céget. Ha ez mondjuk a Microsoft lesz, akkor persze nem kell Xboxos Donkey Kongra, vagy Star Fox-ra számítani, ezeknek a jogai ugyanis a Nintendónál vannak. A többi játékról nem lehet biztosan tudni – valószínűleg jogászok fogják eldönteni, hogy a Perfect Dark-, Conker-, Killer Instinct-, Banjo-karakterek kihez fognak tartozni. Következő számunkban már valószínűleg beszámolhatunk a helyzet megoldódásáról, addig pedig mindenki izgulhat: ki azért, hogy a Rare maradjon a Nintendónál, ki azért, hogy a Microsoft vegye meg őket, esetleg azért, hogy kezdjenek el fejleszteni PS2-re is (bár ez utóbbira a fentiek alapján kicsi az esély).









ÚJ [RÉM?]HÍREK A PLAYSTATION 3-RÓL

A Sony Japan egyik fejese nemrég közölte az első megdöbbentő részleteket a harmadik generációs konzoljáról. Azt már régóta lehetett tudni, hogy a Sony az IBM-mel és a Toshibával társult össze a PS3 központi processzorának megalkotására. A Cell névre hallgató mikroprocesszor kifejlesztésére eddig 400 millió dollárt költöttek, a tervezés Austinban, Amerikában zajlik (a chipet újabban inkább Grid néven emlegetik).



A „Hármak" által „szuperkomputer egy chipen" szlogennel népszerűsített Cell abban különbözik a jelenlegi processzoroktól, hogy több különálló – de együttműködve – dolgozó sejt lesz rajta. Ezek száma előreláthatólag négy és tizenhat között lesz, az egyszerűbb gépekhez (mondjuk a Toshiba által gyártott tévékhez) kevesebb is elég lesz, de például az IBM-nek a szerverekhez, a Sonynak pedig a PS3-hoz minden elérhető teljesítményre szükségük lesz. Utóbbiból pedig lesz bőven; az ígéretek szerint a PS2 tudásánál ezerszer, egy 2.5 Gigahertzen ketyegő Pentium 4 processzornál pedig százszor tud majd többet az új gép; egy teraflopnál, azaz másodpercenként egytrillió (az egyes után 18 nulla) műveletnél is gyorsabban fog számolni a masina.

A Sony szóvivője nemrég bejelentette, hogy nem „dobozokban" gondolkodnak, hanem minden elektronikus berendezésbe szeretnék elérhetővé tenni a Cell-t, illetve az operációs rendszert. Ez azt is jelentheti, hogy boltban külön nem is lehet majd kapni PS3-at, hanem be lesz építve a tévébe, hifitoronyba vagy – ad absurdum – a mosógépbe. A PS3 természetesen kiemelten kezeli majd az internetet, és az eredeti elképzelések szerint mindent – főként a játékokat – az internetről kellene letölteni. Mostanában erről már nem igazán beszélnek, ahogy arról sem, hogy a világháló segítségével minden PS3 összekapcsolódna, és folyamatosan csoportosítanák át az erőforrásokat, mindig oda, ahol erre éppen szükség van (valószínűleg az internetelérések gyorsasága nem lenne elég ehhez).

A PS3-at mindenesetre Japánban 2005-ben tervezik kiadni, de a chipek tesztelése még idén elkezdődik (papíron már készen van az egész). Több nagy amerikai játékkiadó már látta a specifikációkat, és – természetesen név nélkül – azt nyilatkozták, hogy egyrészt a gép működni fog a PS2-es játékokkal is, másrészt viszont elképesztően meg fog nőni a játékok elkészülésének ideje és költsége, főként, ha ki akarják használni az ezerszeres teljesítmény-növekedést. A Sony várhatóan jövőre közli a gép végleges specifikációit, ám a játékokról az első információkat nem érdemes 2004 előtt várni.

Hogy mit szól ehhez a konkurencia? Egy Microsoft fejes (J. Allard) szerint az új Xbox már a piacon lesz a 2006-os focivébé előtt. A Nintendo viszont másképp tervez, az új vezérigazgató (Satoru Iwata) szerint lehet, hogy a GameCube lesz az utolsó konzoljuk, azt viszont 2008-ig szeretnék játékokkal támogatni.

TÖKÉLETES GÖRÖGDINNYÉK

Az utóbbi hetekben a világ játékos társadalma elképedten figyeli, hogy egy úgymond civilizált, európai ország, amelyben egyébiránt kontinentális kultúránk bölcsője ringott, mit művel azon polgáraival, akik magukról megfeledkezve videójátékkal próbálnák agyonütni szabadidejüket. Az alábbiakat bizonyos honatyák nemhogy képesek voltak törvényjavaslatként beterjeszteni a parlamentjük elé, de még meg is szavazták:

„Bármilyen elektromos, elektromechanikus és elektronikus játék – beleértve a számítógépes játékokat is – felszerelése és működtetése nyilvános helyeken, például hotelekben, kávézókban, rendezvénycsarnokokban vagy bármilyen más nyilvános- vagy magánterületen tilos.”
„A büntetés legalább három hónapnyi szabadságvesztés és legalább 5000 eurónyi pénzbüntetés”
„Aki a bűncselekményt ismételten elköveti, annak büntetése legalább egyévnyi szabadságvesztés és 25.000-től 75.000- euróig terjedő pénzbüntetés”

A fenti törvényidézetet eddig csak valamilyen rossz álomban, esetleg egy még rosszabb játék alapsztorijaként tudtuk volna elképzelni – ez azonban Görögországban történt, az Úr 2002. esztendejében (vagy ha úgy tetszik Playstation után 8-ban). A görög parlament az illegális nyerőautomatákat és fogadásokat akarta valahogy visszaszorítani, de nem vesződtek azok elhatárolásával bármely más játéktól, hanem úgy, ahogy van, betiltottak mindent. A hírhedt 3037-es törvényt ráadásul mindenki meglepetésére vadul elkezdték betarTATni is: a játéktermeket és internet cafékat bezárásra kényszerítették, de ami még durvábban hangzik, a békésen Tetrisező turistákat is megbüntetgette Kosztasz Kifosztasz, a helyi fakabát (az az 5000 euró jóval több, mint egymillió forint...). Ma ott tartunk, hogy bárki, aki Görögországban Snake-ezik a mobiltelefonján, Mario Kartozik a reptéren, vagy laptop PC-jén az aknakeresővel mer játszani, az bűntettet követ el. A tökéletesen abszurd helyzetet még nevetségesebbé teszi az athéni rendőrfőnök nyilatkozata, mely szerint *„az otthon játszókat nem fogjuk megbüntetni, de szeretnénk elérni, hogy a görög Windows-ból szedjék ki a játékokat”*. Ettől függetlenül még mindig teljesen legális bármilyen platformon játékot árulni (!), ami körülbelül olyan, mintha mondjuk kicsiny hazánk hasonlóan okos honatyái legalizálnák a prostituciót – viszont megbüntetnék azt, aki igénybe veszi a lánykák szolgáltatásait...
Szeptember 10-én zajlott az első per, ami három internet café-tulaj ellen indult: az volt a bűnük, hogy a vendégeket engedték online Counterstrikeozni és sakkozni (!). Szerencsére időközben az alkotmánybíróság közbelépett, és alkotmányellenesnek nyilvánították a 3037-es törvényt. (Talán feltűnt nekik, hogy Pallasz Athéné egyik szobra rituális szeppukut követett el...) Ettől persze a törvény még hatályban van, és csak remélni lehet, hogy hamarosan megváltoztatják, vagy talán lehúzzák oda, ahova való. Mindenesetre ha valaki az utószezonban Görögországba menne nyaralni, az jobban teszi, ha a buszon vagy a repülőn nem húz elő egy Gameboy Advance-ot – vigyen inkább magával „Ki nevet a végén”-t, vagy egyszerűen csak: forgassa a szemeit!





MADE IN JAPAN

SAKURATAISEN JÁTÉKOK

KIADÓ: SEGA **FEJLESZTŐ:** RED COMPANY és OWERWORKS
MEGJELENÉS: 2003-2006

A Sega egyik legnépszerűbb programjai Japánban a Sakura Taisen-játékok (még DC-n is félmilliós eladásokat produkáltak). Az ST tipikusan japán program: a Földön játszódik az 1920-as években, természetesen manga környezetben, a városokra támadó démonokat gőzhajtotta robotokban ülő fiatal lányok és srácok csapják le. A játékok egyébként az RPG kategóriába sorolhatók, erős stratégiai elemekkel, illetve rengeteg kommunikációval (értsd: udvarlások, féltékenykedések, kiengesztelések). PS2-n 2006-ig hat ST-program fog megjelenni (ebből négy Japánon kívül is). A legfontosabb a Sakura Taisen 5: Farawell My Love lesz, ami ezúttal új helyszínen, New Yorkban játszódik – az eddigi főhősnő helyett egy új lánykát is kapunk (megjelenés: 2004). Ennek egy lecsupaszított változata lesz a Sakua Taisen 5 Action, amiben ugyanezek a karakterek szerepelnek, csak a Sega szavai szerint „Indiana Jones-szerű módon" (megjelenés: 2003). Kouma címmel fog megjelenni egy – hivatalosan – „horror robotos akció" kategóriába sorolható program, amiben a hasonló nevű démonokat kell majd legyőznünk robotjainkkal – itt nem lesznek RPG-elemek (megjelenés: 2005). A 2006-ban megjelenő Sakura Himenishiki Emaki című programban (a Sega szerint ez egy Psycho Trip Action lesz – hmm, hát ez mindenesetre elég, hm, „pszichedelikusan" hangzik!) Inugami, az eddigi négy rész főszereplője visszakerül az ősi Japánba (a XV. századba), ahol hercegnőként kell helytállnia. Két további Sakura-program is megjelenik – csak Japánban – PS2-re 2003-ban illetve 2005-ben: a ST Atsuki Chishioni a Sakura Taisen Saturnos első részének átirata lesz, a ST Monogatari pedig minden akció nélküli kommunikációs-udvarlós program lesz.







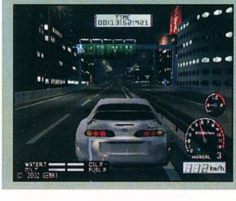
SHUTOKOU BATTLE 01

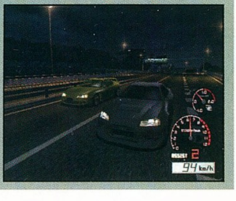
KIADÓ: CRAVE **FEJLESZTŐ:** GENKI **TÍPUS:** AUTÓVERSENY
MEGJELENÉS: 2003. tavasz (Japán), 2003. nyár (PAL/NTSC)

A februárban bejelentett Wangan Midnight mégsem jelenik meg nálunk, legalábbis nem ezzel a címmel. Ez a project tulajdonképpen a Tokyo Xtreme Racer Zero folytatása lett volna, online versenyzési lehetőséggel kibővítve. Ehelyett a Shutokou Battle 01 (nálunk Tokyo Xtreme Racer One) nevet kapta a japán éjszakában zajló illegális autóverseny. A folytatásban olyan újdonságok lesznek, mint az online játéklehetőség, valódi nevükön szereplő autók, illetőleg egy hosszabb bejárható útvonal, mely osakai, yokohamai, hanshini és nagoyai leágazásokkal lesz tarkítva.



Lesz egy ún. SP Battle mód is, melyben időre mennek a futamok, és egymás után három ellenfelet kell legyőznünk. A választható autók között természetesen az egész japán gépjárműipar remekei felsorakoznak, így többek között a Nissan, a Mitsubishi, a Mazda vagy a Toyota. A szokásos tuningolási elemek természetesen megmaradnak, akárcsak az a jellemző, hogy kizárólag éjszaka versenyezhetünk. Nálunk remélhetőleg valamikor jövő nyár környékén lesz kapható.





ARMORED SQUAD G-BREAKER

FEJLESZTŐ/KIADÓ: SUNRISE INTERACTIVE **TÍPUS:** RPG/STRATÉGIA
MEGJELENÉS: 2002. augusztus (Japán)

A G-Breaker a Japánban oly népszerű robotos játékok egy újabb képviselője. A sztori szerint a nem túl távoli jövőben zajló III. Világháborúban kell majd a jó és a törvényes rend oldalán kell helytállnunk az ellenséges, anarchista északi csapatokkal szemben. Mindezt hasonló körítéssel, mint amilyennel anno a Ring Of Redben már találkozhattunk. Azaz némi térképen való bóklászás után indulhat a móka a csatamezőn – viszont jelen esetben a harc sokkal összetettebb, lévén egyszerre akár 10 robotot is csatába küldhetünk, ezeknek pedig különböző parancsokat lehet osztogatni (pl.: kerüld meg ezt, szemből támadj, maradj a frontvonal mögött stb.). A grafika első ránézésre a szokásosnak tűnik: a (természetesen anime) karakterek arcát a gép (amikor éppen nincs harc) kirajzolja a képernyőre, amolyan Sakura Taisen-stílusban. A robotok leginkább a Gundam-játékokban látottakra emlékeztetnek, de némelyik típus az Armored Core-t is eszünkbe juttathatja. Európai megjelenésről nincs értelme sokat filozofálni, ugyanis a program valószínűleg csak Japánban lesz kapható, még amerikai megjelenés sem valószínű.





MOBILE SUIT GUNDAM LOST WAR CHRONICLES

KIADÓ/FEJLESZTŐ: Bandai
MEGJELENÉS: 2002. augusztus (Japán)

Azon nem lehet vita, hogy a Bandai legtöbbet hozó projectje a Gundam-széria, kezdve a rajzfilmektől a modelleken át a videojátékokig. A Lost Warban a történet szerint az egyéves háború közepébe csöppenünk, és mindkét oldalon (a Szövetséggel és a Zeon egységekkel) megmutathatjuk, hogy mit tudunk. A stílus hasonló a néhány hónappal ezelőtt megjelent Zeonic Front által képviselt vonalhoz: sok akció, némi stratégiai adalékkal vegyítve. A készítők szerint több mint 30 választható robot lesz, köztük a filmekből ismertek, de lesznek teljesen új modellek.
Egy-egy küldetésnek háromfős csapat élén vághatunk neki, a többieket sajnos nem mi választhatjuk ki. Összesen három formációt vehetünk fel (háromszög, egyenes, „mindenki-arra-rohan-amerre-lát") és korlátozott módon irányíthatjuk is pajtásainkat, például kiküldhetjük az ellenfél felkutatására, vagy elrejthetjük őket egy bozótosban. A sikeres küldetések után pénz üti a markunkat, ebből fejleszthetjük robotunk fegyvereit, pajzsait vagy pontosabbá tehetjük célzását. Persze lesz kooperatív mód is, osztott képernyővel. A játék valószínűleg jövőre jelenik meg angolul.







SHIN MEGAMI TENSEI NINE

KIADÓ: ATLUS **FEJLESZTŐ:** ATLUS R&D 1
MEGJELENÉS: 2002. november (Japán)



(C) ATLUS 2002





A Microsoft konzoljára eddig meglehetősen kevés japán RPG érkezett – a mangarajongók joggal lehetnek elégedetlenek. A Shin Megami Tensei angolul Persona néven fut, persze csak akkor, ha megjelenik. Keleten a sorozatnak meglehetősen nagy és fanatikus tábora van, nálunk viszont szinte teljesen ismeretlen. A címben szereplő Nine szó nem a kilencedik részre utal, hanem arra, hogy a program világában (ami egyébként a .hack koncepciójához hasonlóan egy virtuális világ) kilenc elementál uralkodik, és ezeknek nagy szerepe lesz a játékmenetben. A programnak lesz egy egyjátékos módja, ahol három karaktert (Barakit, Emit és Miekót) kell irányítanunk – ők nagy hatalommal felruházott fiatalok, akiknek természetesen az lesz a dolga, hogy megvédjék az emberiséget a támadó démonoktól és istenektől. Ennél sokkal izgalmasabban hangzik, hogy online is játszhatunk majd, ilyenkor ugyanezt a feladatot a sok ezer játékosnak – az „ügynököknek" – együtt kell teljesítenie. Havonta lesznek újítások a rendszerben, ilyenkor új képességeket tesznek elérhetővé, új szörnyeket legyőzhetővé és új szigeteket bejárhatóvá. Valószínűleg megjelenik angolul is, de csak jövőre.



GIGANTIC DRIVE

FEJLESZTŐ/KIADÓ: ENIX **TÍPUS:** AKCIÓ
MEGJELENÉS: 2002. szeptember (Japán)

Az Enix legújabb játékában – nagy döbbenetünkre – szintén óriásrobotok irányítása lesz a cél, melyek nem kevesebb, mint 75 tonnát nyomnak. Tervezőjük Toshihiro Kawamoto, akinek többek között a Cowboy Bebop anime karaktereit is köszönhetjük. Érdekesség, hogy itt nem kifejezetten a fegyverekkel való küzdelem lesz a domináns jellemző, hanem a hangsúly áttevődik a puszta kézzel történő ütésváltásra. (Természetesen azért olyan kellékek, mint a páncéltörő, a gránát, avagy a lézerfegyver szerepelnek ebben a programban is.) Feladatunk egy zsúfolt nagyváros lakóit megvédeni a támadó ellenséges erőktől. Mivel az épületeket is meg kell védenünk, nem mindig előnyös a rakétavető használata, ezért kell a legtöbbször közelharcot alkalmaznunk. Amennyiben túl sok épület látja kárát városvédő tevékenységünknek, akkor bizony vége a menetnek – kezdhetjük elölről az adott küldetést. Érdemes tudni, hogy az Enix újdonsága az USA-ban Robot Alchemic Drive néven jelenik meg, az év vége felé. Várjuk szeretettel!









ects*2002

29-31 august earls court london







Augusztus 29-31. között került lebonyolításra a londoni Earl's Courtban a legnagyobb európai játékshow, az ECTS. Némi meglepetésre, mondhatjuk, mint az az előzmények fényében ismeretes volt. Az ECTS (European Computer Trade Show) története 1989-ben kezdődött: az év tavaszán rendezték meg először, és a mintegy 1800 látogató legtöbbje nagy- és kiskereskedő volt. A videójáték-üzletág robbanásszerű fejlődésével lett egyre nagyobb szabású a rendezvény, 1992-ben például már annyira, hogy a szervezők úgy döntöttek, ősszel is megrendezik. 1997-ben megszüntették a tavaszi kiállítást, mégpedig elsősorban azért, mert az E3-nak nem jelentett konkurenciát: a fejlesztők, kiadók nem akartak egy hónapon belül kétszer megjelenni egy show-n, és különösen nem akartak csillagászati összegeket kifizetni az USA és Japán után csak harmadrendű piacnak számító európai kiállítás standjáért (összehasonlításképpen: ekkor az ECTS-nek 12.000, míg az E3-nak 45.000 látogatója volt). Azóta is komoly gondjai vannak a kiállítás szervezőinek – annyira magas bérleti díjakat kell szabniuk, hogy nemcsak a kisebb kiadók ijednek meg tőle, de a nagyobbak is inkább közeli hotelek konferenciatermében mutatják be portékáikat. Az Electronic Arts vezetői például kerek-perec kijelentették: nekik sokkal jobban megéri a kiállítás időpontjában kibérelni egy ötcsillagos hotel előadótermeit, ahol a látogatók kizárólag az ő termékeikre koncentrálhatnak, mint megjelenni egy feleakkora helyen az ECTS-en (hasonlóképp vélekedett több alkalommal a Sony, a Nintendo és még sorolhatnánk). A kiállítók számának csökkenése, és főleg a "nagyok" elmaradása aztán együtt járt a látogatók elmaradozásával is: 2000-ben például még 23.000-ren tekintették meg a show-t, idén már csak 15.500-an.

Idén egyáltalán már maga a rendezvény is veszélybe került, és mindenképpen egy nagyobb szponzorra volt szükség, hogy egyáltalán megrendezhessék. Ezt a szerepet a Sony vállalta magára, cserébe az épület alapterületének felén megszervezhették saját bemutatójukat, amelyet Playstation Experience névre kereszteltek. Ugyanennek volt köszönhető, hogy más konzolokra nem is nagyon állítottak ki a kiadók – néhol megakadt a szem egy-egy Xbox- vagy GameCube-játékon (persze nyilván nem a Sony területén), de például a Microsoft egy szem programot nem hozott ki, a Nintendo pedig szintén egy hotelben mutatta be ugyanazokat a programokat, amiket a májusi E3-on.

A legnagyobb nyüzsgés természetesen így a Sonynál volt, ahol szinte minden idén megjelenő – és nagyobb névnek számító – PS2-játékot ki lehetett próbálni (összesen 32-t), ráadásul rendkívül látványos keretek között (sötét terem, lézerek, forgó reflektorok, hatalmas projektorok). Lara Croft is kilátogatott az eseményre, számtalan DJ-vel és rockbandával egyetemben, sőt még néhány gördeszkás srácot is beszereztek, habár bemutatójuk nyilván nem ütötte meg Tony Hawk és társainak szereplését az E3-on.

Az ECTS hanyatlása érezhető volt azon is, hogy tulajdonképpen semmilyen nagyobb horderejű bejelentés nem született, és tulajdonképpen alig volt olyan játék, amit korábban még nem láthatott a nagyközönség. Ilyen volt például a World Rally Championship 2, a FIFA 2003 vagy mondjuk a Broken Sword 3, amelyek témájuknál fogva eleve az európai piac igényei szerint készült játékok. A legnagyobb meglepetést a 3DO okozta, akik évek óta tartó vegetálásuk óta végre tényleg igényes játékokkal álltak elő – mégha nem is volt mind játszható.

A SHOW JÁTÉKAI

Az ECTS weboldalának szavazatai alapján

Az év konzolja	*Playstation 2*
Az év konzoljátéka	*Grand Theft Auto 3*
Az év kiadója	*Electronic Arts*

Az európai újságírók helyszíni szavazatai alapján

A show legjobb játéka	*Tom Clancy's Splinter Cell*
A show konzoljátéka	*Pro Evolution Soccer 2*
A show kézikonzol-játéka	*Super Monkey Ball Junior*

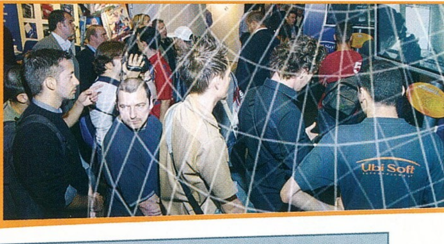
Néhány ország sajtóorgánumai is megállapodtak egy díjban

Az év konzoljátéka (Franciaország)
Metal Gear Solid 2
Az év konzoljátéka (Németország)
Halo
Az év konzoljátéka (Benelux-államok)
Grand Theft Auto 3
Az év konzoljátéka (Olaszország)
Halo

Különdíjak

Az **MCV** játékipari újság *"Best of British"* díja: *Criterion Software* (a **Renderware** fejlesztőfelületért)
A **The Develop Magazine** által adott díj a legjobb játékdesignért: *Rockstar North* (a **GTA3** miatt)
Az **Edge** magazin különdíja: *Sony Japan* (az **Ico**ért)





MAGÁHOZ TÉRT A 3DO?

Bizonyos értelemben az ECTS legnagyobb – sőt, kicsit pesszimistán: az egyetlen – meglepetése az volt, hogy a 3DO egy teljesen új arculattal mutatkozott be. Az utóbbi években konzolon csak bugyuta Army Menekkel és gyenge fantasy akciójátékokkal megjelenő cégnél fontos változások történtek. Mint azt Kelly Turner, a játékfejlesztésért felelős manager elmondta: "eddig mi voltunk az Army Men-cég, de ez az utóbbi pár évben nagyon nem jött be. A játékosok idősebbek lettek, így játékainknak is fel kellett nőnie hozzájuk". Igaz, volt pár gyengébb cuccuk is (egy PS2-es Army Men játék GC-s átirata, vagy a Cubix nevű rajzfilmen alapuló Cubix Showdown), de azt nem lehet mondani, hogy az elképesztően véres és kegyetlen Four Horseman of the Apocalypse vagy az SRS gyerekes lenne. Részünkről nagyon szimpatikus ez az irányváltás, és őszintén reméljük, hogy a közeljövőben nem kizárólag "Istenem, már megint egy..." kezdetű mondatokkal kell említenünk a 3DO nevét.

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Kiadó/Fejlesztő: 3DO **Megjelenés:** 2002. tél

"Istenem, már megint egy..." Na jó, a 3DO következő Army Men-játéka – szerencsére – eléggé messze áll az eddig képviselt iránytól (ami általában a gyengécske játékmenet-elavult grafika dinamikus kombinációja volt). Egy ravasz húzással Sarge minden haverját kiirtották (ami mindenképpen jó ötletnek tűnik), és értük kell bosszút állnunk a barnákon és új vezérükön, Malice tábornokon. Ezúttal egy külső nézetes akciójátékhoz lesz szerencsénk, ahol nagyrészt szét kell lőnünk mindent, ami mozog, néhány pályán viszont lapítani, osonni kell (amit nem féltek a Metal Gearhez hasonlítani!). A háborús pályák (az összes pályának mintegy 60%-a) nagyon hangulatosak, de akkor egy kicsit azért mindenki lelombozódhat, amikor meglátja, hogy konyhában is kell harcolni. A grafika ugyan magasan a legjobb az Army Menek közül, de a nem messze kiállított Resident Evil 0 körülbelül három szinttel nézett ki jobban...



JACKED

Kiadó/Fejlesztő: 3DO **Megjelenés:** 2003. nyár



A Jacked leginkább a régi Road Rash-sorozatra emlékeztet, mert itt is agresszív motorosokat kell alakítanunk. Ezúttal egy versenysorozatban kell helytállnunk, mindenféle felturbózott motorokkal. A sofőrök nem nagyon tisztelik a fair playt, így a kezük ügyébe akadó minden eszközzel, illetve ezek hiányában magával a végtaggal próbálják akadályozni a többieket. Ez többnyire azt jelenti, hogy egy lánccal, egy lecsapott végű üveggel, kirívó esetben akár rakétavetővel is rácsaphatunk az előttünk haladó hátára, mire az ugyebár ordítva kiesik a versenyből. Természetesen a konkurencia az ilyen jellegű sportszerűtlen megmozdulásokat ellenünk is szívesen alkalmazza. A direkt eszközök mellett a környezetet is felhasználhatjuk vérengzésre: a szakadékokba, autózúzdákba, farkasvermekbe bele is lehet tolni a többieket. A karakterek a versenyek megnyerésével fejlődnek, ráadásul ez fizikai megjelenésüket is befolyásolja.



SRS – STREET RACING SYNDICATE

Kiadó: 3DO **Fejlesztő:** Eutechnyx **Megjelenés:** 2003. nyár

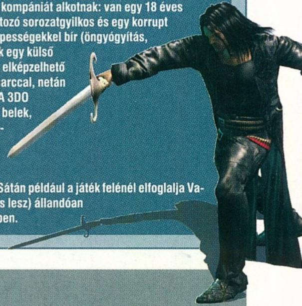
Egy újabb váratlan húzás a 3DO-tól: az SRS egy illegális autóversenyeket bemutató játék lesz, amiben valódi kocsikkal kell repesztenünk, és a játék során természetesen egyre jobban fel kell őket tuningolnunk. Azon túl, hogy a járgány minden részletét is módosíthatjuk, több száz beépíthető ketyerét ígérnek. A versenyeken nemcsak pénzt, illetve alkatrészeket nyerhetünk, hanem egy fejlesztő elmondása szerint barátnőt is – hogy ezt mire lehet használni, arra viszont nem tért ki. *(Hogy mire lehet egy barátnőt használni, azt a t. olvasó képzelőerejére bízzuk – a szerk.)* Mivel a legtöbb viadal az illegális kategóriába tartozik, nyilván menet közben vigyázni kell a zsarukkal is: ha elkapnak minket, akkor fizethetünk, durvább esetben viszont akár a kocsinkat is lefoglalhatják. Az autók ugyan sérülni fognak, ám ebben a tekintetben furcsa kettősség figyelhető meg: egyfelől teljesen realisztikus rongálódást ígérnek, másfelől viszont kijelentették, hogy nem lehet "halálra" zúzni a kocsit. Maga a verseny eléggé hasonlít a Burnoutra: a szimuláció és a játéktermi irányítás között van, és az utcai forgalom is nehezíti az életünket.



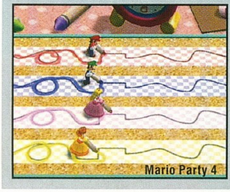
FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE

Kiadó/Fejlesztő: 3DO **Megjelenés:** 2003. nyár 2003. ősz

A cím talán egy kicsit csalóka, ugyanis ebben a játékban nem az Apokalipszis négy lovasát irányíthatjuk, hanem egy bukott angyalt, akinek az a feladata, hogy kinyírja a Háborút, az Éhínséget, a Járványt és a Halált. Abaddon nevű, folyton dohányzó angyalunknak lesz három társa is, akikkel igen díszes kompániát alkotnak: van egy 18 éves prostituált, egy főként gyerekeken gyakorlatozó sorozatgyilkos és egy korrupt politikus. Mindegyik karakter különleges képességekkel bír (öngyógyítás, csábítás, fejlett érzékszervek). Maga a játék egy külső nézetes akciójáték lesz, ahol a harc minden elképzelhető módon lehetséges lesz: tűzpárbajjal, közelharccal, netán a pályán található eszközök használatával. A 3DO ezúttal nem fogta vissza magát: lesz itt vér, belek, brutalitás minden mennyiségben, a karakterek elveszíthetik végtagjaikat, a fegyverek lukat üthetnek a testükbe, és akár szó szerint is darabokra szaggathatjuk ellenfeleinket. Ráadásul a történet sem kutya, a Sátán például a játék felénél elfoglalja Vatikánt, a Járvány pedig (a hangja Traci Lords lesz) állandóan mezítelenül mászkál egy gyönyörű nő képében.



NINTENDO BREAKFAST


Mario Party 4

Bár a Nintendo nem állított ki az ECTS területén, az egyik nap hajnalán (nyolckor! – nem csoda, hogy a résztvevők mind zilált hajjal, csipásan és ásítozva jelentek meg) összetrombitálták az újságírókat a BAFTA egyik termébe reggelizni. Itt mindenki kijátszhatta magát a Mario Sunshine-nal, a Zeldával és a Metroiddal, majd ezután következett a sajtótájékoztató, amit David Gosen, a Nintendo európai vezetője tartott. Ez egyrészt állt saját maguk fényezéséből és a riválisok stratégiai hibáinak kiemeléséből (ebben persze semmi rossz nincs, mindenki ezt csinálja), másrészt viszont közölték az idei saját fejlesztésű GC-játékok megjelenési dátumait. Ezek a következőképpen alakulnak:

Super Mario Sunshine	*Október 4.*
Eternal Darkness	*November 1.*
StarFox Adventures	*November 22.*
Mario Party 4	*November 29.*
Wario World	*December 6.*

Ezeken kívül még rengeteg ígéretes fejlesztés lát napvilágot a gépre idén, többek között a **Tony Hawk 4**, a **TimeSplitters 2** vagy a **Burnout 2**.



StarFox Adventure

ects 2002

earls court london uk





RESIDENT EVIL ZERO

Kiadó/Fejlesztő: Capcom Megjelenés: 2003. eleje

Mire ezt a hírt olvasod, már Európában is megjelent az első Resident Evil GC-s változata, és most a Capcom közölte, hogy annak előzménye 2003 első negyedévében jön ki szűkebb pátriánkban. Habár ugyanazzal a grafikus engine-nel készült, a játék talán még szebb lesz, mint az első rész, ráadásul a játékmenet is radikálisan megváltozik azáltal, hogy most egyszerre két rendőrt kell irányítanunk: Rebecca ismerős lehet az első epizódból, míg Billy teljesen új szereplő. Bármikor válthatunk közöttük, és akármilyen messze is elvándorolhatunk a másiktól – arra azonban figyelnünk kell, hogy az éppen magára hagyott figurát simán felfalhatják a zombik, ezért érdemes valami védett helyen hagyni. Pár beállítással még azt is megadhatjuk, hogy a gép irányítsa tevékenységét, például úgy, hogy jöjjön velünk, és lőjön mindenre, ami hörög. Tárgyakat is cserélhetünk a karakterek között, sőt ha a másik bajba kerül, akkor azonnal riaszt minket rádión, majd egy gombnyomás, és máris őt irányítjuk.





GIO GIO'S BIZARRE ADVENTURE

Kiadó/Fejlesztő: Capcom Megjelenés: 2002. december

"Japán legnépszerűbb játéka végre eléri Európát!" – kezdődik a Capcom hirdetése. A cím persze kissé túloz, bár az igaz, hogy a Jo-Jo's Bizarre Adventure 5 (ez az eredeti cím) egész jól fogyott Keleten. A program egy 3D-s verekedős játék, ami ugyanazzal a grafikai megoldással – Artistoon – készül, mint az Auto Modellista. A karakterek egy Hirohiko Araki nevű manga-művész képregényei alapján kerültek bele a játékba, és a sztori – ami a címből következően biztos bizarr lesz – egy Giorno Giovana nevű fickó életét meséli el. A fickó minden pályán máshogy néz ki, másként harcol, ráadásul rendelkezik egy Stand nevű képességgel, amivel a többiek speciális támadásait védheti ki, illetve ezzel akár támadhat is.







KONAMI


Silent Hill 3

Konamiék nem igazán szedték össze magukat erre a kiállításra; ahogy az E3-on is, a legnagyobb játékaikat annak ellenére csak videó-formában mutatták be, hogy még idén megjelennek. Mind a **Metal Gear Solid 2: Substance** (Xbox, PS2), a **Silent Hill 3** (PS2) és a **Zone of the Enders: The 2econd Runner** (PS2) ugyanazzal a kedvcsinálóval volt jelen, mint májusban, Amerikában. Persze ki volt állítva teljes **Pro Evolution**-sorozatuk (**Skateboarding**, **Snowboarding**, **Soccer 2**), és volt pár **Disney**-s sportjátékuk is (**Soccer** és **Skateboarding**).


PRO EVOLUTION SOCCER 2



A Capcom közlése szerint az *Auto Modellista* európai verziójában (november) nem lesz online játékmód, de ha a program sikeres lesz, akkor a cég jövőre kiad egy olyan verziót, amivel már ez is használható lesz.

...

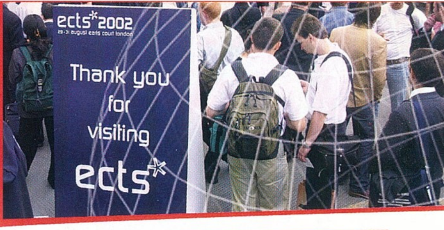
Sikerült kipréselni a *Devil May Cry 2* európai megjelenését a Capcomból, ami a hivatalos közlés szerint az pontosan "valamikor 2003-ban" jelenik meg.

...

A Nintendo bejelentése szerint eddig majdnem másfél millió GameCube-ot adtak el Európában, és ezt még idén meg akarják duplázni. GBA-ból eddig négymilliónál tartanak, és ezt kétmillióval akarják feljebb tornázni még 2002-ben.

Az ECTS alatt – de nem ott – jelentette be a Sony, hogy lecsökkenti a PS2 árát 259 euróra (169 font, kb. 63.000 forint). Még aznap a Microsoft is reagált, és a Sony árai alá mentek 249 euróval (159 font, kb. 60.000 forint). Ezután mindenki a Nintendora várt, de ők közölték, hogy elégedettek a jelenlegi árral (199 euró, 129 font, kb. 48.000 forint) és idén már biztos, hogy nem csökkentik azt.





INFOGRAMES


GODZILLA

Az Infogrames nem tett ki úgy magért, mint az E3-on, semmi újat nem mutattak be. Az egész standon a legnagyobb nyüzsgés az értékes nyereményekért zajló Unreal Tournament 2003 (PC) körül zajlott. Konzolfronton jöttek egy végleges európai *Stuntman*nel és egy játszható GameCube-os *Godzilla*-val. Ezen kívül kizárólag videókat mutogattak, például az Xboxos *Unreal Championship*ről (ez még idén kijön, ami azt jelenti, hogy még 2002-ben játszhatunk online Európában), a kétféle *Superman*ről, valamint a *Terminator: Dawn of Fate*-ről (PS2, Xbox). Utóbbiból ráadásul csak az átvezető videókat hozták el, így a játékból alig pár másodpercet lehetett látni. Az biztos, hogy ez nem az Infogrames kiállítása volt...


UNREAL CHAMPIONSHIP

FIFA 2003

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** EA Canada
Megjelenés: 2002. november



Úgy látszik, a FIFA-nál tanultak abból, hogy a sorozat utóbbi két része korántsem részesült akkora elismerésben (és persze bevételben), mint a korábbiak – ezért állításuk szerint az alapoktól újraírtak mindent. A grafika tényleg pofás, de azért a TIF2002 játékosait csak megközelíteni tudták. Az AI-n viszont rengeteget fejlesztettek: egyrészt saját játékosaink lesznek okosabbak (megpróbálnak helyezkedni, elcsalni a védőket), másrészt az ellenfél is sokkal realisztikusabban játszik. Utóbbiról azt a példát említették a fejlesztők, hogy ha 1-0-ra vezetünk, akkor a meccs utolsó negyedórájában az ellenfél hatalmas offenzívát indít, megpróbál beszorítani minket, előretolja még a középpályásokat is. A World Cupban már teljesen elrontott pontrúgásoknak is új rendszere lesz, amivel már olyanokat is lehet művelni, mint amit például Ronaldinho csinált Seamannel a vb-n. Egy másik hiányosságot is pótoltak: félidőben és a meccs végén egy rövid összefoglalót nézhetünk meg a legizgalmasabb mozzanatokról.

FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Io Interactive **Megjelenés:** 2002. december

Az EA már rég bejelentette, hogy lesz egy ilyen című programjuk, de eddig még semmi konkrétumot nem közöltek róla. Az ECTS-en bemutattak belőle egy hosszú videót és a fejlesztők is válaszoltak a kérdésekre. A program alapvetően egy stratégiai játék lesz. A szovjetek megnyerték a hidegháborút, atomot dobtak Washingtonra és már mohón gyülekeznek a mexikói határon (ki tudja, miért?) – mi pedig eljátszhatjuk a szabvány jenki hazafit, aki az egyszerű munkásból az Amerikai Egyesült Államok megmentőjévé válik. Minél több embert kell magunk mellé csábítanunk, és várost város után visszafoglalva kell felszabadítani az országot. Miután kiadtuk a parancsokat, mi is valamelyik egységgel tarthatunk, és személyesen is részt vehetünk a harcokban egy követő kamerát használó részben. Gépfegyverekkel, Molotov-koktélokkal és rakétavetőkkel okíthatjuk polgári demokratikus értékrendre a ruszkikat, akár egyedül, akár egy kisebb hadsereg élén.



KINGDOM HEARTS

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** SquareSoft és Disney **Megjelenés:** 2002. november 22.

Most már nincs hátra sok idő a Kingdom Hearts megjelenésééig, így szinte már mindent lehet tudni a programról. A történet egy Sora nevű fiúról szól, akinek meg kell keresnie eltűnt barátait. Őt segíti Goofy és Donald, akik viszont az elrabolt Mickey-t keresik. Vándorlásuk során kilenc Disney-film világát keresik fel, és mindenhol segíteniük kell a jóknak és mellesleg le kell győzniük a gonoszokat. A Final Fantasykből ismerős varázslatokat kell bevetnünk a valós időben zajló, és ebből adódóan első látásra kissé kaotikusnak tűnő csatákban. Természetesen segítőket is megidézhetünk, Simba például mindenkit széttép, Dumbo vizet tud spriccelni, Bambi pedig gyógyító tárgyakat dobál el. FF VIII-szerűen tervezhető fegyverek, fejleszthető hajók és kisebb logikai feladványok is várnak ránk. A grafika hozza a Squaresofttól elvárható minőséget, idővel talán a Disney-figurákat is sikerül megszokniuk az egykoron jobb napokat látott Square-rajongóknak, habár a történet elég bugyutának tűnik. Majd meglátjuk – a következő hónapban remélhetőleg már tesztelhetjük.





WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME

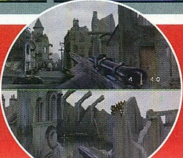
Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Evolution **Megjelenés:** 2002. november

Mostanában talán keményebb a verseny a ralijátékok között, mint az igazi bajnokság résztvevői között: nemrég próbálhattuk ki a V-Rally 3-at, és még idén kijön a Rally Fusion, a Shox, a Colin McRae Rally 3 és a WRC 2. Utóbbi főként a grafikájában fejlődött az első részhez képest, például az autómodellek sokkal több poligonból állnak (ez főképp akkor figyelhető meg, amikor sikerül nekiszáguldani valaminek). A kocsi minden része behorpadhat, letörhet, megrepedhet, még durrdefektet is kaphatunk (ilyenkor a gumidarabok elszállnak, mi pedig abroncs nélkül gurulhatunk tova). Természetesen az igazi bajnokság minden helyszíne (115 pálya lesz!), versenyzője, kocsija jelen lesz, ráadásul a játék menüje is a tévéközvetítéseket idézi. A visszajátszások különösen klasszak lesznek, köszönhetően az okosan megválasztott nézeteknek és a programot realisztikussá varázsoló grafikus effekteknek.





Bár hivatalosan még nem jelentették be, az ECTS-en bemutatták a *Medal of Honor: Frontline* játszható GC-verzióját az Xboxossal egyetemben. A legfőbb extrának a négyjátékos multiplayer számít.



Igen meglepő volt látni, hogy még idén karácsonykor sem maradunk PSX-játékok nélkül. Nem csak a FIFA 2003 vagy a Harry Potter jelenik meg, de a Sony kiadja a WRC "lightos" változatát *WRC Arcade* címmel. Megjelenés novemberben.

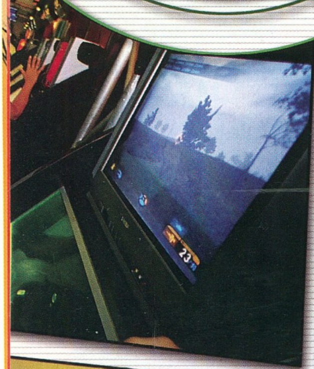


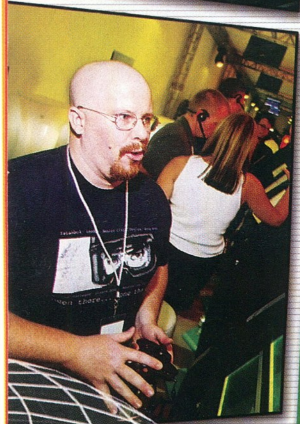
A Nintendo kiadja a *Doshin the Giant*ot Európában (ez egy bizarr játék, amiben egy óriással kell segíteni a szigetünkön élő emberek életét). Érdekes, hogy Amerikában viszont nem jön ki a program, legalábbis egyelőre.

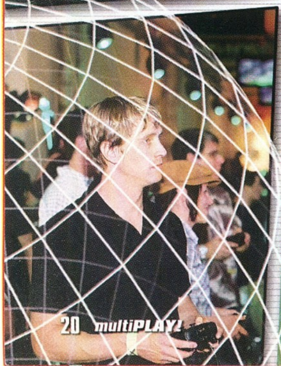
XO2 USA



A Microsoft az év végi hajrára készülve már most beindította Xbox-propagandagépezetét: nemrég (augusztusban) New Yorkban tartották meg a sajtónak a fantáziadús X02 (lévén ez már a második) nevű bemutatót, szeptemberben jön ennek az európai piacra alkalmazott változata Sevillában (elméletileg ott fognak referálni arról is, hogy mi lesz a helyzet Európában az Xbox Live!-val), aztán pedig jön a Tokyo Game Show (bár ott a hírek szerint „valószínűleg" már japán gyártmányú konzolokra készült játékok is fel fognak tünedezni). Természetesen idővel azokról is be fogunk számolni, most viszont lássuk, mik voltak az újdonságok az amerikai bulin. (A játékoknál említett megjelenések egytől-egyig az amerikai NTSC-verziókra vonatkoznak, az európai PAL-rendszerűekről majd Sevillában fognak dalra fakadni a Microsoft figarói.)







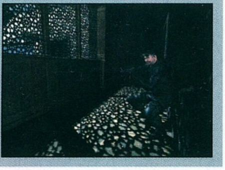
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Ubi Soft Montreal

Az idei E3-on bemutatkozó, és azonnal hatalmas sikert arató Splinter Cell (szerény véleményünk szerint a legjobb Xboxos program volt a kiállításon) új pályákkal mutatkozott be az X02-n. Kiderült, hogy őszülő karakterünknek Azerbajdzsánban kell rendet tennie – az USA ellen törő terroristákat kell kiiktatnunk, az eltűnt ügynököket pedig kiszabadítanunk.
A leginkább a Metal Gear Solidra hasonlító programban az árnyékok közti rejtőzés lesz a legfőbb fegyverünk (egy kis kijelző mutatja, hogy mennyire vagyunk „láthatatlanok"), tulajdonképpen ennek támogatására épült fel a grafikus motor is. Minden tárgy és karakter az aktuális fényviszonyoknak megfelelő árnyéko(ka)t vet, és ez egyben azt is jelenti, hogy egy reflektor elé állva besötétítjük a teret, a lámpákat meglökve pedig megmozgathatjuk az árnyékokat. Természetesen lesz igazi fegyverünk is (nem is egy) – de különleges ügynökként különleges ketyeréket is viselni fogunk. Szemüvegünk használható éjjellátásra (vaksötétben is kitűnően látunk – igaz mindent szürkés-zöldes árnyalatban) és hőérzékelésre is. Utóbbival lehetségessé válik „átnézni" a vékonyabb falakon, függönyökön, de az is lehetséges, hogy az ajtónyitó konzoloknál megtekintsük, hogy melyik számot nyomták le sokszor – így már kitalálhatjuk a kombinációt. Megjelenés novemberben.







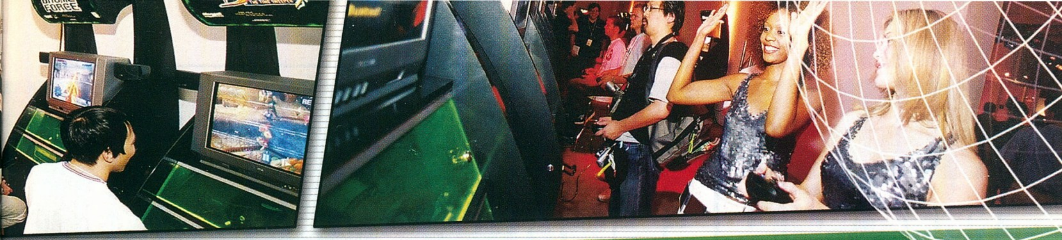
PROJECT GOTHAM RACING 2

Kiadó: Microsoft Fejlesztő: Bizarre



Időközben a Project Gotham Racing eladásai is átlépték az egymilliós határt, így nem csoda, hogy gőzerővel készül a folytatás (és még sokáig készül is – csak 2004 elején jelenik meg). Itt is a „minden szebb és mindenből több van"-elvet követik, ugyanis az eredetiben található cirka 25 kocsi helyett itt már ötvennél is több járgánnyal repeszthetünk. Természetesen csak a legvadabb sportkocsik jöhetnek szóba: lesz itt Porsche, Jaguár és persze Ferrari is. (Utóbbi, kisfogyasztású népautókra szakosodott kisvállalkozás amúgy teljesen rákattant a játékra: ez az első program, amiben szerepelhet az új Ferrari Enzo, ráadásul annak tervezője is segíti a fejlesztők munkáját.) Pályából is tetemes mennyiségűre lehet számítani, hiszen az első rész négy városában mintegy 200 útvonalat használhattunk – a második részhez már két új települést (Hong Kong, Edinborough) is bejelentettek, de ennél még biztos több lesz. A Kudos-rendszer kicsit meg fog változni, ami azt jelenti, hogy már nemcsak extrém stílusú vezetésért, hanem egyéb módon is nyerhetünk autókat.
A grafika is sokat fejlődik: a több poligonnak köszönhetően a kocsik még realisztikusabban néznek ki, magukat is valósághűen árnyékolják, és az ígéretek szerint most már a pályák láttán sem lehet kifogása senkinek. Természetesen a játékban online-funkció is lesz, de erről még nem árultak el részleteket.





KAKUTO CHOJIN

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Dream Publishing



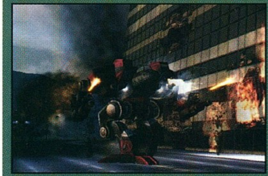




Végre élőben is bemutatkozott a Japánban készülő program, aminek érdekes módon meghagyták az eredeti nevét (magyarul körülbelül annyit tesz, hogy Harcoló Szuperhősök). Az X02 előtt csak négy karakterről mutogattak képeket, most már viszont legalább tíz figura bemutatkozott, természetesen mindegyiknek saját pályája és küzdőstílusa van.
A Kakuto Chojin – noha teljesen realisztikusnak hirdeti a Microsoft – hihetetlenül gyors játékmenettel bír. A karakterek elképesztő sebességgel mozognak, még a DOA-nál is gyorsabb ritmusban, és már nincs messze a novemberi megjelenés, amikor végre mi is kipróbálhatjuk, hogy ez gyakorlatban jó lesz-e, avagy sem. (Vannak fenntartásaink, de várjuk ki a végét.)
A grafikával kapcsolatban is akadnak fenntartásaink: a pályák ugyan gyönyörűek, és magukkal a karaktermodellekkel sincs gond, ám – valószínűleg az izzadság ábrázolása (vagy annak szándéka) miatt – az egyes harcosok úgy néznek ki, mintha műanyagból lennének, annyira csillognak. Az viszont mindenképpen pozitívuma a Kakutonak, hogy a ringben egyszerre akár négyen is egymásnak eshetnek.

MECHASSAULT

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Day 1



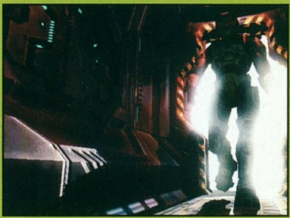


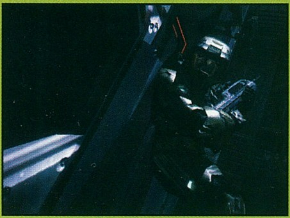


Mivel az E3-on a fejlesztők meglehetősen szűkszavúak voltak a MechAssault részleteivel kapcsolatban (mindössze a sztori-mód egyik pályája volt kipróbálható), most mindenki ezekre volt kíváncsi – hiszen a játék októberben már megjelenik. A játékban húsz egyjátékos küldetés lesz, amelyek három bolygón (sivatagi, havas, erdős) játszódnak. Összesen 12 különböző mechet próbálhatunk ki – klánmecheket és Belső Szférásakat egyaránt – melyek a harminctonnás „apróságoktól" a 115 tonnás Atlasig terjednek. Természetesen a küldetések előtt módosíthatjuk a felszerelést is, bár nem olyan részletekbe menően, mint mondjuk az Armored Core-sorozatnál.
Online is játszható lesz a MechAssault, de a részleteket még mindig nem közölték – azon túl persze, hogy lesz (Team) Deathmatch és CTF. Egy interjúból mindenesetre kiderült, hogy az egyik játékmódban lehetőségünk lesz bázist építeni (raktárakkal, ágyúkkal), és itt az lesz a cél, hogy a másik csapatét elpusztítsuk.

HALO 2

Kiadó: Microsoft Fejlesztő: Bungie







A legnagyobb durranás természetesen a rengeteg „Év játéka" díjat nyert, és már kétmillió eladott példányszám felett járó Halo második része volt. Sajnos játszani nem lehetett vele, de a bemutatott két és fél perces videó, valamint a fejlesztők nyilatkozatai alapján elég sok dolog kiderült a tervek szerint 2003 karácsonyára megjelenő programról. Vegyük először is a történetet: az eredeti program ott ért véget, amikor hősünk, Master Chief sikeresen elhagyja a felrobbanó gyűrűvilágot, a Halot. A második részben a zöld páncélos figura visszatér a Földre, pont időben ahhoz, hogy lássa, amint a Covenant-erők megindítják végső offenzívájukat az anyabolygó ellen. Természetesen ezt nem hagyhatja annyiban, így most az ostrom alatt álló Földön – és valószínűleg a Holdon – fogunk sajátos Nagy Honvédő Háborút vívni az idegenek ellen.
A legnagyobb meglepetést nem az okozta, hogy a Halo 2 jól néz ki, hanem az, hogy ENNYIVEL jobban néz ki, mint elődje (ami mellesleg a mai napig az egyik – ha nem a – legszebb Xbox-játék). A főszereplő modellje sokkal részletesebb, mint eddig, de ami igazán megdöbbentő, az a hátterek és pályák kidolgozottsága. Ráadásul ehhez vegyük hozzá, hogy a (színes) fények sokkal jobbak lettek, és immár valós időben generált árnyékokat láthatunk.
Természetesen a játékmeneten is sokat változtatnak. Jóval intenzívebbnek ígérik a programot: lesz néhány új fegyver, legalább öt új jármű, valamint rengeteg új ellenfél (egy eddig nem ismert új faj is bekapcsolódik a buliba, természetesen egy rakás különféle egységgel). Mindehhez vegyük hozzá az Xbox Live! teljes támogatását (sokféle multiplayer-mód, és – végre! – online kooperatív mód is lesz), és akkor nem is kell sokat hezitálnunk, hogy megállapítsuk: a Halo 2 jövőre megint az év egyik legnagyobb durranása lesz a Microsoft konzolján.

MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2002. SZEPTEMBER-OKTÓBER

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Street Hoops	27-09	Activision	**
Shox	27-09	Electronic Arts	***
Riding Spirits	27-09	BAM!	***
Pryzm Chapter 1: The Dark Unicorn	17-09	TDK	*
Mat Hoffman's Pro BMX 2	27-09	Activision	***
Kelly Slater's Pro Surfer	27-09	Activision	****
Hitman 2: Silent Assasin	27-09	Eidos	***
Ferrari F355 Challenge	27-09	Sega	***
Blade 2	27-09	Activision	**
The Sum of All Fears	4-10	Ubi Soft	***
Scorpion King: Rise of the Akkadian	4-10	Universal Interactive	*
Onimusha 2: Samurai's Destiny	4-10	Capcom	****
Eggo Mania	4-10	Kemco	**
Disney's Donald Duck PK	4-10	Ubi Soft	**
Total Immersion Racing	11-10	Empire	***
This is Football 2003	11-10	Sony	*****
Starsky & Hutch	11-10	Empire	**
Ninja Assault	11-10	Sony	*
Burnout 2: Point of Impact	11-10	Acclaim	****
Big Mutha Truckers	11-10	Empire	***
Formula 1 2002	13-10	Sony	***
TimeSplitters 2	18-10	Eidos	***
Simpsons Skateboarding	18-10	Electronic Arts	**
NHL 2003	18-10	Electronic Arts	*****
Disney Golf	18-10	Electronic Arts	***

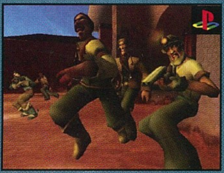

This is Football 2003


NHL 2003


Kelly Slater's Pro Surfer


Onimusha 2: Samurai's Destiny


Burnout 2: Point of Impact


TimeSplitters 2

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Taz: Wanted	27-09	Infogrames	**
Loons: The Fight For Fame	27-09	Infogrames	***
Mat Hoffman's Pro BMX 2	27-09	Activision	***
Kelly Slater's Pro Surfer	27-09	Activision	****
Hitman 2: Silent Assasin	27-09	Eidos	***
Fila World Tour Tennis	27-09	THQ	**
The Elder Scrolls 3: Morrowind	27-09	Ubi Soft	****
Deathrow	4-10	Ubi Soft	****
Sega Soccer Slam	11-10	Infogrames	****
Shayde: Monsters vs. Humans	11-10	Metro 3D	**
LMA Manager	11-10	Codemasters	***
TimeSplitters 2	18-10	Eidos	***
NHL 2003	18-10	Electronic Arts	*****
Terminator: Dawn of Fate	25-10	Infogrames	**
Rally Fusion: Race of Champions	25-10	Activision	***
Quantum Redshift	25-10	Microsoft	****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	25-10	Electronic Arts	****
Eggo Mania	25-10	Kemco	*
Barbarian	25-10	Virgin	*


The Elder Scrolls 3: Morrowind


Deathrow


Quantum Redshift


Need for Speed: Hot Pursuit 2



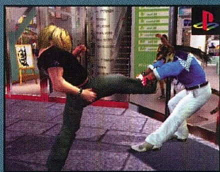
Super Mario Sunshine



Star Fox Adventures



Grandia Extreme



Tekken 4



The Lord of the Rings



Blinx: The Time Sweeper

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Turok Evolution	27-09	Acclaim	***
Tetris Worlds	27-09	THQ	*
Taz: Wanted	27-09	Infogrames	**
MX Superfly	27-09	THQ	***
Flintstones: Viva Rock Vegas	27-09	Kemco	*
Beach Spikers	27-09	Sega	****
Super Mario Sunshine	4-10	Nintendo	*****
The Sum of All Fears	4-10	Ubi Soft	***
NHL 2003	4-10	Electronic Arts	*****
Eggo Mania	4-10	Kemco	*
Sega Soccer Slam	11-10	Infogrames	****
Scorpion King: Rise Of The Akkadian	18-10	Universal Interactive	*

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	23-09	Nintendo	****
Mat Hoffman's Pro BMX 2	24-09	Activision	***
WTA Tour Tennis	24-09	Konami	*
Rayman Arena	24-09	Ubi Soft	**
Mystic Heroes	30-09	Koei	***
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
Taz: Wanted	8-10	Infogrames	***
Namco Museum	8-10	Namco	*
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Knockout Kings 2003	8-10	Electronic Arts	***
X-Men: Next Dimension	15-10	Activision	***
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	15-10	Infogrames	***
Dragon's Lair 3D	15-10	Encore	**
TimeSplitters 2	15-10	Eidos	***
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***

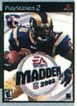
USA XBOX MEGJELENÉSEK

The Lord of the Rings	24-09	Universal Interactive	****
Dynasty Warriors 3	24-09	Koei	***
WTA Tour Tennis	24-09	Konami	*
Deathrow	24-09	Ubi Soft	***
Rayman Arena	24-09	Ubi Soft	**
Conflict: Desert Storm	30-09	Take 2	***
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Vexx	1-10	Acclaim	***
Hitman 2: Silent Assasin	1-10	Eidos	***
Namco Museum	8-10	Namco	*
TimeSplitters 2	8-10	Eidos	***
Blinx: The Time Sweeper	8-10	Microsoft	*****
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Fatal Frame	10-10	Tecmo	****
X-Men: Next Dimension	15-10	Activision	***
Pac-Man World 2	15-10	Namco	***
NBA Inside Drive 2003	15-10	Microsoft	***
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***
Phantom Crash	15-10	Phantagram	***
Ty the Tasmanian Tiger	15-10	Electronic Arts	***
Sea Dogs 2	15-10	Bethesda	****
TransWorld Snowboarding	15-10	Infogrames	****
Baldur's Gate: Dark Alliance	15-10	Interplay	****
Whacked!	22-10	Microsoft	**
ToeJam & Ear III: Mission to Earth	22-10	Sega	****

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Tekken 4	24-09	Namco	****
Sly Cooper And The Thievius Raccoonus	24-09	Sony	*****
Tribes Aerial Assault	24-09	Sierra	***
Ferrari F355 Challenge	24-09	Sega	***
Grandia Extreme	30-09	Enix	****
Hitman 2: Silent Assasin	1-10	Eidos	***
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
Vexx	1-10	Acclaim	***
RLH: Run Like Hell	8-10	Interplay	***
TimeSplitters 2	8-10	Eidos	***
NBA Starting Five	8-10	Konami	**
Silent Scope 3	8-10	Konami	*
Ty the Tasmanian Tiger	8-10	Electronic Arts	***
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Disney Golf	9-10	Electronic Arts	**
Burnout 2: Point of Impact	9-10	Acclaim	****
.hack	15-10	Bandai	***
Dragon's Lair 3D	15-10	Encore	**
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***
Simpsons Skateboarding	15-10	Electronic Arts	*
Wild Arms 3	15-10	Sony	***
The Sum of All Fears	15-10	Ubi Soft	***
Ecks vs. Sever	17-10	BAM!	*
Conflict Zone	17-10	Ubi Soft	**

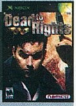
USA – SZEPTEMBER


1 Madden NFL 2003 – Electronic Arts – PS2

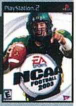

2 Stuntman – Infogrames – PS2

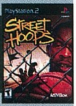

3 Medal of Honor: Frontline – Electronic Arts – PS2


4 Super Mario Sunshine – Nintendo – GC


5 Dead to Rights – Namco – Xbox


6 SOCOM: U.S. Navy Seals – Sony – PS2


7 NCAA Football 2003 – Electronic Arts – PS2


8 Street Hoops – Activision – PS2


9 NFL Blitz 20-03 – Midway – PS2


10 Mat Hoffman's Pro BMX 2 – Activision – PS2

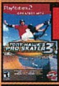
NAGY BRITANNIA – SZEPTEMBER


1 STUNTMAN Infogrames – PS2


2 TUROK EVOLUTION Acclaim – PS2, Xbox


3 GRAND THEFT AUTO 3 Take 2 – PS2 (PC)


4 TOCA RACE DRIVER Codemasters – PS2 (PC)


5 TONY HAWK 3 (BUDGET) Activision – PS2, GC, Xbox


6 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE Electronic Arts – PS2


7 COMMANDOS 2 Eidos – PS2, Xbox


8 SPIDER-MAN Activision – PS2, GC, Xbox


9 GRAN TURISMO 3 (BUDGET) Sony – PS2


10 HALO Microsoft – Xbox


11 VIRTUA FIGHTER 4 Sega – PS2


12 CRASH BANDICOOT Universal Interactive – PS2, Xbox


13 GRAN TURISMO CONCEPT Sony – PS2


14 WWF SMACKDOWN! (BUDGET) THQ – PS2


15 SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE THQ – GBA,


16 MAX PAYNE Take 2 – PS2, Xbox


17 AGGRESSIVE INLINE Acclaim – PS2, GC, Xbox


18 DANCING STAGE EUROMIX (BUDGET) Konami – PSX


19 MONSTERS INC (BUDGET) Disney – PSX, PS2


20 PRISONER OF WAR Codemasters – PS2, Xbox (PC)


21 SCOOBY DOO NIGHT OF 100 FRIGHTS THQ – PS2, GC


22 PRO EVOLUTION SOCCER Konami – PS2


23 RESIDENT EVIL CODE VERONICA Capcom – DC


24 DIGIMON RUMBLE ARENA Infogrames – PSX


25 THEME PARK WORLD (BUDGET) Electronic Arts


26 V-RALLY 3 Infogrames – PS2


27 TIGER WOODS PGA TOUR 2002 Electronic Arts


28 STUART LITTLE 2 Sony – PSX


29 CRAZY TAXI Acclaim – DC, PS2, GC


30 LMA MANAGER 2002 Codemasters – PS2

JAPÁN – SZEPTEMBER

#	Cím	Kiadó – Platform
1	DYNASTY WARRIORS 3 MUSHOUDEN	Koei – PS2
2	PROJECT MINERVA	D3 – PS2
3	AUTO MODELLISTA	Capcom – PS2
4	JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9	Konami – PS2
5	GROOVE ADVENTURE RAVE	Konami – PS
6	SUPER MARIO SUNSHINE	Nintendo – GC
7	APE ESCAPE 2	Sony – PS2
8	MY SUMMER 2: CHAPTER OF SEA ADVENTURE	Sony – PS2
9	MOBILE SUIT GUNDAM	Bandai – PS2
10	BLACK MATRIX ZERO	NEC – GBA
11	RAD - ROBOT ALCHEMICAL DRIVE	Enix – PS2
12	SHAMAN KING: THE WILL OF FUTURE	Bandai – WS
13	EVER 17: OUT OF INFINITY	Kid – PS2
14	SUPER ROBOT TAISEN R	Banpresto – GBA
15	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES VOL. 10 (BUDGET)	Bandai – PS
16	MEGAMAN & BASS	Capcom – GBA
17	JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9	Konami – GC
18	CRASH BANDICOOT XS	Konami – GBA
19	HOT SHOT GOLF 3 (BUDGET)	Sony – PS2
20	HIKARU GO 2	Konami – GBA
21	CUSTOM ROBO GX	Nintendo – GBA
22	3D FIGHTER MAKER 2	Enterbrain – PS2
23	KAMAITACHI 2	Chun Soft – PS2
24	PACHISURO ARUZE KINGDOM 7	JAB – PS2
25	DYNASTY WARRIORS 3	Koei – PS2
26	MR. DRILLER ACE: MYSTERIOUS BATERIA	Namco – GBA
27	HAMSTER TAROU 3	Nintendo – GBA
28	VICTORIOUS BOXERS (BUDGET)	ESP – PS2
29	ACTUAL COMBAT PACHISLOT ALADDIN A	Sammy – PS2
30	SHAMAN KING 2	King Record – GBA

AUSZTRÁLIA – SZEPTEMBER



1. **TOCA Race Driver** – Codemasters – PS2



2. **Turok Evolution** – Acclaim – Xbox



3. **Medal of Honor: Frontline** – Electronic Arts – PS2



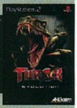
4. **Grand Theft Auto 3** – Take 2 – PS2



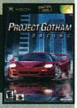
5. **Buffy The Vampire Slayer** – Electronic Arts – Xbox



6. **Halo** – Microsoft – Xbox



7. **Turok Evolution** – Acclaim – PS2



8. **Project Gotham Racing** – Microsoft – Xbox



9. **Gran Turismo Concept** – Sony – PS2



10. **Hunter: The Reckoning** – Vivendi – Xbox



KUJU ENTERTAINMENT

● BUDAPESTEN

A napokban kicsiny hazánkba látogatott egy független angol fejlesztőcsoport, a Kuju Entertainment egy kisebb kommandója. Valljuk be őszintén, hogy úgy Nyugat-Európában, mint az egész világon minket még mindig a balkáni államok közé sorolnak, így őszintén megdöbbentünk, amikor elektronikus levelesládánkban bizonyos Allison nevű hölgy aziránt érdeklődött, hogy nem óhajtunk-e találkozni a Budapestre érkező csapattal. Hogyne akarnánk! – volt a válasz, habár nem igazán értettük, hogy vajon mit keresnek mifelénk: valami show lesz? valami rendezvényre érkeztek? netán meseszép fővárosunk hajléktalanjai között próbálnak ihletett gyűjteni a Warhammer 40k karakterdesignjához? Mint később kiderült, "üdülni" érkeztek, a Fireblade Xbox-verziójának elkészültét megünneplendő. (Ha egyszer kész leszünk ezzel a számmal, ezen az alapon talán mi is elmehetünk esetleg Bejrútba.) Mindenesetre egy ilyen ritkaságszámba menő eseményt stábunk azonnal kihasznált, és úgy csaptunk le rájuk egy röpke interjú erejéig, mint a zsebesek péntek délután a hatos villamoson.

Az angliai Godalmingben és Londonban székelő fejlesztőcég egyébként több mint 100 alkalmazottal rendelkezik, és 1989 óta fejlesztenek játékokat különböző platformokra: PC-re, Xboxra, PlayStation 2-re, GameCubera, valamint kézikonzolokra és mobiltelefonokra (!). Dolgoztak a Midwaynek, a THQ-nak és az Interplaynek is, a konzolos berkekben ismertebb, eddig megjelent játékaik: Lotus Extreme Challenge, Fireblade (PS2), készülő játékaik: Fireblade (Xbox, GC), Reign of Fire (PS2, Xbox, GC), Warhammer 40K (PS2).

Találkozónk nem nélkülözött bizonyos sajátosan humoros elemeket. Kujuéktól egy hölgy és hét srác érkezett, és a bemutatót helyben, azaz nálunk óhajtották megejteni. Ez már csak azért is érdekes problémákat vetett fel, mert az előző esti telefonos megbeszélés alapján mindössze öt emberre számítottunk – és már ettől is elindult egy kövér izzadtságcsepp a halántékunkon lefelé, lévén három "fogadóhelységünk" (azaz irodáink) átlag 10-12 m2 alapterületűek, ami már három ember, továbbá néhány konzol és bútor egyidejű ott tartózkodása esetén is olyan érzést kelthet a jelenlevők bármelyikében, hogy hirtelen egy lényegesen tágasabb életteret kínáló szardíniásdobozba kezd kívánkozni. Akadt egyéb baj is. Ha mi megyünk látogatóba valakihez, mi is elvárjuk, hogy, mintegy mellékesen, kicsit itassanak bennünket pozitív életérzést keltő nedűkkel (lehet nagyon is, csak akkor fennáll a veszély, hogy kicsit bizarr cikk fog születni) – ennek örömére mi is így készültünk. Pia®-managerünk, Kozi viszont képtelen volt egy napfényes pénteki napon műanyag poharakat beszerezni a West End City Centerben (ugyan miért is lehetne egy több tízezer négyzetméternyi alapterületű bevásárlóközpontban ilyen ritka felszerelési tárgyakhoz jutni...), habár ezt a gondot még tudtuk orvosolni az "Ali Baba és a 40 pletyka" névre hallgató vendéglátóipari egység legmélyebb bugyraiban. Azt viszont már kevésbé, hogy albioni vendégeink által hozott Xboxos Fireblade fejlesztői verziója nem volt hajlandó elindulni a benti gépeink egyikén se. Grath koma ugyan hirtelen organizált Csumi pajtástól egy vadonatúj európai, egy eredeti japán és egy USA NTSC Xboxot, de eme küldetés sikere csak tovább bonyolította a helyzetet. Az egyik angol csóka ugyanis a jenki NTSC-gépet csuklóból tönkre is vágta: akkora lelkesedéssel akarta nekünk bemutatni a játékot, hogy miközben az elhaló "No! Noooooo! Don't use that!" kiáltásokat eregető Grath képtelen volt átjutni az irodában szorongó angol sorfalon, a srác a 110 volttal üzemelő készüléket átalakító nélkül dugta rá a 220-ra. Az "I'm so sorry..." kezdetű mondóka után elmerenghettünk azon a tényen, hogy a való élet még mindig sokkal szebb füsteffektet képes generálni, mint akármilyen grafikus engine, habár az életnek (legalábbis a miénknek) is megvannak a maga hardverkorlátai. Ez akkor derült ki, amikor ez a gyanús angol alternatív megoldásként PC-n próbált bennünket videókkal és képekkel elkápráztatni, és erre a célra – ki tudja miféle meggondolásból? – Vári Zoli gépét vélte alkalmasnak. (VZ masinájáról annyit kell tudni, hogy már ránézésre is úgy fest, mintha valami sátánista szeánszon használnák a Luciferrel való chatelésre.) Ez bekapcsoláskor olyan hangokat hallatott, mint egy Zetor, aminek nincs belőve az alapjárata, a CD-olvasója pedig éppen bioritmusának autista szakaszában lehetett, mert egész egyszerűen nem volt hajlandó semmilyen életjelet adni. Az egyik angol némi szarkazmussal úgy kommentálta a kísérletet, hogy „Hm, well, that's not a happy machine". Szóval hoztuk a balkáni formát, és olyan ábrázattal tipródtunk itt jobbra-balra, mint az egyszeri pakisztáni menekült a multiplexben – de ettől függetlenül az angolok remek fejek voltak, megígérték, hogy ha egyszer hazakeverednek, elküldenek mindent, amit meg szerettek volna mutatni (és úgy is tettek), és egymás szavába vágva válaszoltak minden kérdésünkre. A végén úgy összehaverkodtunk, hogy nekünk kellett néhány, hm, "speciális" szórakozóhelyeket ajánlani nekik estére, ahol nem 900 Ft-ért isznak meg egy korsó sört, mint azt mondjuk előző este tették. Beküldtük őket a Nyugati környékére, ahol a Balkán-stílus után megismerkedhettek az amerikai (értsd: harlemi) stílusú Budapesttel is...





↗ Hmmm, a víz tényleg elég kellemesen fest









Elsősorban a Fireblade majdnem végleges, Xbox-verziója és a készülő Reign of Fire érdekelt minket – pontosabban a Warhammer felől is tudakozódtunk, de erről hallgattak, mint a sír.

MP: *Első kérdésünk az lenne, hogy mi a búbánatot is jelent az, hogy Kuju – angolok vagytok, honnan tehát ez a keleties hangzású név?*

KUJU: Igen, ez egy meglehetősen bonyolult történet, amelyhez hatalmas képzelőerő szükségeltetik. A név egy rövidítés, a cég két alapítója nevének a kezdőbetűi japánul, de angol kiejtés szerint leírva.

MP: *Úhüm, értjük...* [döbbent tekintetek] *Térjünk rá a Fireblade-re: hogy álltok a programmal, mikor jön ki az Xbox-verzió? Mennyi időtökbe került a PS2-változat Xboxra való átírása?*

KUJU: Ugyebár a PS2-változat az USA-ban június 18-án, Európában pedig 28-án jelent meg. Valamivel több, mint három hónapunkba került az átírás, a különböző finomításokkal együtt. A program jelenleg a végső tesztelési fázisban van, így szinte késznek tekinthető. Készül egyébként a GC-változat is, és mindkettő az idei év őszén, október vége felé várható, és persze a Midway lesz a kiadója, akárcsak a PS2-változat esetében.

MP: *Hányan vettetek részt a fejlesztésben?*

KUJU: A játékon dolgozók száma az eltelt idő alatt folyamatosan változott, sokat cserélődtünk – nagyjából talán úgy lehetne fogalmazni, hogy átlagban húszan dolgoztunk egy időben a projekten.

MP: *Mivel nyújt többet az Xbox-változat a PS2-höz képest a játékmenetet illetően?*

KUJU: A játékban két extra szint lesz, így már összesen húszra rúg majd a számuk. Minden egyes hadjáratban öt küldetés kap helyet. Ezenkívül lesz négy minijáték is.

MP: *A minijátékokról egy kicsit bővebben? Nekünk például kifejezetten tetszett a PS2-verzióban a mesterlövész-puska használata...*

KUJU: Alapvetően egy lövöldözős játékról van szó, ahol az ész nélküli erőszak dominál. A minijátékok is ebbe az irányba hajlanak. Természetesen most is lesz mesterlövész-minijáték is, ahol ellenséges katonákat kell egy nagy csoport ember közül kivadászni, melyek között ártatlanok (a saját tudósaink) is vannak – így meglehetősen pontos célzásra lesz szükség. Persze van egy-két poénosabb feladat is, ilyen például a "tehénlebegtetés" helikopterről, ahol a bocikat a rakéták által előidézett robbanásokkal kell minél tovább a levegőben tartani. A rekordot az egyik tesztelő tartja 32 perccel. A többi legyen meglepetés!

MP: *Reméljük, hogy azért a játék készítése során egyetlen kérődző sem sérült meg, különben megmondunk titeket a Discovery Channelnek. A Fireblade PS2-n elég sok anyázással járt, vagyis nem tartozott a legkönnyebben teljesíthető játékok közé – ezen a téren történt valami változás?*

KUJU: Igen, a visszajelzésekből mi is ezt szűrtük le... Talán azért eshettünk ebbe a hibába, mert a mi tesztereink már hosszú hónapok óta csak a Fireblade-del játszottak és úgymond profikká váltak a kezelésben – és így azért nem tűnt olyan nehéznek a dolog. Megnyugtatásul közöljük, hogy az Xbox-változat – ha nem is sokkal, de – könnyebb lesz, főként a "lopakodós" küldetéseknél. Egy másik könnyítés, hogy megnöveltük a fegyverekhez tartozó lőszerek mennyiségét, így nem kell annyira spórolni a skulókkal.

MP: *Többjátékos-mód vagy online lehetőség lesz-e játékban?*

KUJU: Noha mindnyájan imádjuk az online-játékokat (a cégünk sem véletlenül fejleszt nagyon sok játékot mobiltelefonra), ennek ellenére egyik sem szerepel. Ha jól belegondoltok, a Fireblade egy tipikus egyjátékos-módra tervezett játék, és erre épül fel az egész küldetésrendszere is.

MP: *Oké, hülye kérdés volt. Milyen grafikai újdonságok, érdekességek, netán platformspecifikus elemek lesznek a játékban?*

KUJU: Alapvetően ezen a téren történt a legnagyobb változás. Az egész játék sokkal, de sokkal részletesebb lett. Például nagyobb felbontású textúrákat használtunk – ez azt jelenti, hogy ha közelebb megyünk a talajhoz, nem csak elmosódott foltokat látunk, hanem pontosan kivehető, hogy tulajdonképpen mi is az, aminek a közelébe repültünk. Megváltoztattuk az árnyékokat is: a helikopter immáron önmagát is árnyékolja, és az épületek sem csupán egy szimpla, négyszög alakú árnyékot vetnek. Teszem azt, ha egy olyan épülethez repülsz, amelynek a tetején egy forgó radartányér látható, akkor az épület és az antenna árnyéka is pontosan ugyanúgy jelenik meg. Az egyik legnagyobb büszkeségünk azonban a víz megvalósítása. Ez már PS2-n sem volt rossz, de itt valóban úgy néz ki, mintha tényleg vízről lenne szó. A városi pályáknál a házakon tükröződő tájképen finomítottunk sokat.

MP: *Mi a helyzet a képfrissítéssel, tapasztaltatok-e valaha bármiféle lassulást a játékban?*

KUJU: Semmiféle ilyen jellegű problémával nem találkoztunk, a tesztelés során még az is előfordult (persze a kevésbé zsúfolt terepeken), hogy a 130 fps-t is elértük. Az egyik kóddal egyébként ezt a játékosok is kipróbálhatják.



↘ Extrém vízisport: tét az élet

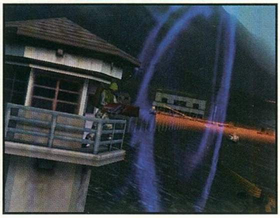








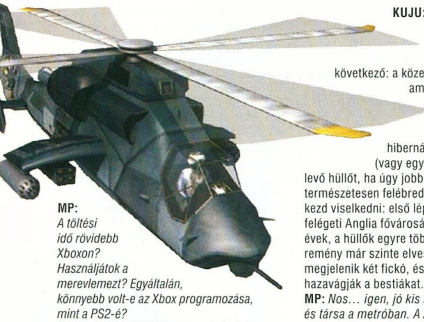






↗ "Csendélet" a csatamezőn





MP: *A töltési idő rövidebb Xboxon? Használjátok a merevlemezt? Egyáltalán, könnyebb volt-e az Xbox programozása, mint a PS2-é?*

KUJU: A töltési idő kb. azonos mindkét platform esetében, a vinyón csak az állásmentések találhatók. Valóban könnyebb volt programozni az Xboxot, ám ne felejtsétek el, hogy az alapok már megvoltak a PS2-verzióból. Mindkét gépnek egyaránt megvannak a maga kiemelkedő erényei a programozást illetően is. Az Xboxnál a rendelkezésünkre álló több memória jelentett nagy segítséget, így kevésbé voltunk korlátok közé szorítva és jóval több elképzelésünket valósíthattuk meg.

MP: *Jó, akkor térjünk át a Reign of Fire-ra. Kezdjük az alapokkal: dióhéjban összefoglalhatnátok nekünk a filmet, ami alapján a program készült, nálunk ugyanis még nem mutatták be.*

KUJU: Egy látványos akciófilmet kell elképzelni, ahol az alaptörténet a következő: a közeli jövőben járunk, amikor egy londoni metróalagút építése közben a munkások egy hibernált sárkányt találnak (vagy egy kihüllőfélben levő hüllőt, ha úgy jobban tetszik). Ez természetesen felébred, és elég pajkosan kezd viselkedni: első lépésben például felégeti Anglia fővárosát. Ahogy telnek az évek, a hüllők egyre többen lesznek és a remény már szinte elveszni látszik, amikor megjelenik két fickó, és elhatározzák, hogy hazavágják a bestiákat.

MP: *Nos… igen, jó kis sztori: Szent György és társa a metróban. A zene esetleg lehetne a Clashtől a London's Burning… A játék mennyiben követi a film történetét?*

KUJU: Szinte semennyire. A film forgalmazói rögtön az első napon azzal jöttek oda hozzánk, hogy "srácok, készítsetek egy belevaló és gyönyörű akciójátékot, ne törődjetek a forgatókönyvvel". Ez – mármint, hogy azt csináltunk a világ keretei között, amit akartunk – nagy szabadságot biztosított, és ezt alaposan ki is használtuk.

MP: *Ezt kifejtenétek konkrétabban is?*

KUJU: Ami a legtöbb embert meg fogja lepni, az valószínűleg az lesz, hogy a sárkányok oldaláról is kipróbálhatjuk a játékot. Ez az ötlet már a fejlesztés legelején felmerült, és legnagyobb örömünkre mind a Touchstone (a film készítői), mind a BAM! (a játék kiadója) lelkesedett ezért.

MP: *Kezdjük a sárkányokkal az ismerkedést: hányféle lesz, és milyen küldetésekre kell felkészülnünk?*

KUJU: Mi itt a Kujunál mindig is szerettük az agyatlan és durva játékokat [a „mindless violence" kifejezés legalább ötven alkalommal előfordult, miközben a Reign of Fire különböző aspektusait ecsetelgették], és azt hiszem, hogy kitűnően megfigyelhető lesz a sárkányok választása esetén. A feladat szinte mindig az lesz, hogy mindent – de tényleg mindent! – felgyújtsunk, felperzseljünk, felégessünk. Ha mozog, akkor fel kell égetni, ha nem, akkor előbb le kell rombolni, majd aztán felégetni. Az elsődleges hangsúly a grafikán lesz: ha a játék dobozára kiírhatjuk, hogy a "koromhoz képest jól nézek ki", akkor már jól dolgoztunk.

MP: *Csak egyféle sárkánnyal lehet majd repkedni? És milyen „fegyverek", támadási formák lesznek kipróbálhatók?* [Itt derült ki, hogy hozzánk túlnyomórészt a Fireblade-et készítő csapat látogatott, senki nem dolgozott közvetlenül a Reign of Fire-on. Ezután a kérdéseket általában egy gyors közvéleménykutatás kísérte, mindenki bedobta a közösbe, amire éppen emlékezett; a vitás helyzeteket a stúdió vezetője, Mark döntötte el, aki ilyenkor pillanatokra felemelte tekintetét notebookjáról.]

KUJU: Noha többféle sárkány is lesz a játékban, kipróbálni csak az egyiket lehet – egy fiatal példánnyal indulunk, „aki" aztán a pályákat teljesítve egyre erősebbé válik. Ez a példány háromféleképpen tud ártani az embereknek. Először is van egy lángszóró-szerű lehellete, amivel egész mezőket, városrészeket lehet felgyújtani. Aztán van egy tűzbombája, aminek az előhívása elég sok időbe kerül, de megéri, mert szörnyű pusztítást okoz: a házak leomlanak, a tankok az izzásig hevülnek, az emberek pedig hamuvá égnek. A legpoénosabb azonban kétségkívül az, ha valakit, vagy valamit felkap, és a magasból hajítja le.

MP: *Miért lesz több sárkány a játékban?*

KUJU: A filmben mindössze kétféle bestiával találkozhatunk: a nőstényekkel, illetve a hatalmas hímmel, ami lerombolta Londont. Mi ezt kevésnek éreztük, ezért készítettünk még néhány másik alfajt is. Noha ezek nem játszhatók, az emberi oldalról játszott campaignben áldozatként szolgálnak. Van köztük, amelyik „csak" lángszórózni tud, van, ami csak robbant, de van egy apró, szárnyatlan kis vakarcs is, ami állandóan megpróbálja felborítani a kocsinkat, lerohanni az embereket (egy kicsit emlékeztet egy dinoszauruszra, pontosabban egy velociraptorra).

MP: *Térjünk rá az emberekre, mit kell tudni az ő történetükről?*

KUJU: Noha a filmben két főszereplő van, mi csak az egyiküket mutatjuk be – ő Quinn, az önkéntes tűzoltó, [nagy röhögés – miért nem inkább egy pék, vagy egy fodrász?], aki másodállásban egy ellenállási csoport vezetője. Őt kell irányítanunk, de minden küldetésben egy járműben foglal helyet, és abból nem szállhat ki.

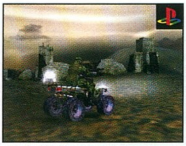
MP: *Milyen járművek vannak?*

KUJU: Összesen négy különböző gépet lehet kipróbálni: van egy rendkívül gyors

↘ Túl sok pepperoni gyakran okoz ilyen lehelletet











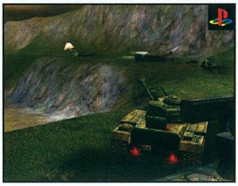




↗ "Camelot?! Á, nem, csak egy makett."











homokfutó, egy tank, egy gépfegyverrel felszerelt terepjáró és egy vízágyúval felszerelt rohamkocsi. Az irányításon nagyon sokat dolgoztunk, de végül kidolgoztunk egy nagyon jó módszert.

MP: *Mi olyan extra benne? Vagy vezetjük a járművet, vagy lövünk, nem?*

KUJU: De nem ám! Egyszerre mind a kettőt: az analóg karok lenyomásával tudunk kanyarodni, illetve bármilyen irányba lőni. Ugyan furán hangzik, de tényleg működik – igaz, bele kell jönni, de utána már megy, mint a karikacsapás. Olyasformán működik, mint mondjuk az Xboxos Haloban a terepjáró.

MP: *De hát a Haloban nem lehetett egyszerre vezetni és lőni vele, csak az egyiket!*

KUJU: Jó, nem teljesen olyan, hanem teljesen más. [Nagy röhögés.] A lényeg az, hogy nekünk bevált és remélhetőleg a játékosok is oda lesznek érte.

MP: *Egyébként a küldetések milyenek, mi a célja a játékosnak?*

KUJU: Semmi különös: konvoj-védés, tűzoltás, sárkányölés és hasonlók – viszont pillanatnyi szünet sem lesz az akcióban.

MP: *A három verzió között van valami különbség? Egyáltalán mikor jelenik meg a program?*

KUJU: Mi csak a PS2- és az Xbox-változatot csináljuk, a GameCube-os a BAM!-nál készül. A játékmenetben nem lesznek eltérések, tehát ugyanannyi pálya, jármű vagy videó lesz mindhárom változatban (utóbbiak egyébként a filmből lesznek kiollózva). A grafikát illetően igyekeztünk kihasználni a gépek tudását, a tűz például szerintünk példaértékű lett: lobog, szikrázik, sőt még terjed is, egyik tárgyról a másikra. Egyébként az Xbox-változat valamivel többet fog tudni. Itt is ugyanazt lehet elmondani, mint a Fireblade-nél: önárnyékolás, jobb textúrák, pixel shader effekttel megoldott víz és teljesen folyamatos képfrissítés. Ez a két változat október végén jön ki Európában. Mi már befejeztük vele a munkát, jelenleg a BAM!-nál gyűrik, tesztelik, de szerencsére egyelőre még semmilyen jelentősebb hibát nem találtak.

MP: *Miért nem ti csináljátok a GC-verziót is?*

KUJU: Nem kell semmi extra dologra gondolni, mindössze arról van szó, hogy a programozóink még nem ismerik elég jól azt a rendszert. Most tanulják, a Lotus Challenge-et írják át önszorgalomból a Kockára. Egyébként a BAM! a PS2-es verziót írja át, tehát a fent említett Xbox-extrák nem lesznek benne. Ez egyébként pár héttel később fog megjelenni, ugyanis elvileg ma [szeptember 6-án voltak itt a fiúk] kellett volna leadniuk a végleges verziót, de erre esélyük sincs.

MP: *Most, hogy tulajdonképpen befejeztétek a Fireblade, a Lotus Challenge* [ebből is kész az Xboxos] *és a Reign of Fire összes változatát, mihez fogtok kezdeni, vannak-e már konkrét terveitek?*

KUJU: Semmi konkrétum nincs még, egyelőre pihengetünk, és szedjük össze az ötleteket. Az mindenesetre biztos, hogy akciójátékot – „with mindless violence" – szeretnénk csinálni. Sokan közülünk sci-fit akarnak, de körülbelül ugyanennyien inkább fantasy-t.

MP: *Az E3-on azt csiripelték a madarak, hogy a THQ titeket bízott meg a Warhammer 40K PS2-es verziójának elkészítésével. Igaz-e ez, és ha igen, akkor megtudhatunk-e valamit a játékról?* [A többiek mind Markra néznek, ő tudja pontosan, hogy mennyi információt közölhet anélkül, hogy pert kockáztasson – a kiadók igen komolyan veszik a titoktartási egyezményeket!]

KUJU: Igen, mi csináljuk a konzolos verziókat [ebből le is szűrhettük: nem csak PS2-re készül]. Túl sok mindent nem árulhatok el – még a többi Kuju-alkalmazott előtt is titok, hogy mit csinálnak. Az irodánk egy részét átlátszatlan üveggel takartuk el, és ott dolgozik negyven ember, teljes titokban. Rajtuk kívül csak a Games Workshop [az eredeti Warhammer táblás játékok forgalmazói] alkalmazottai tehetik be oda a lábukat, meg persze a THQ fejesei.

MP: *Még valami? A Warhammer 40K ugyebár egy körökre osztott stratégiai játék – ugyanezt várhatjuk konzolon is?*

KUJU: Mint mondtam, részleteket nem közölhetek, az viszont biztos, hogy a játék stílusa mindenkit meg fog lepni, az emberek nem ezt várják ettől a világtól. A fejlesztés egyébként már majdnem egy éve folyik, és a THQ nemsokára hivatalosan is lerántja a leplet a programról, szóval már csak pár hónapot kell várnotok.

MP: *Esztelen erőszak?*

KUJU: Mondtuk már: egyelőre titok.

MP: *Akkor egy utolsó kérdés: mit gondoltok az online játékokról konzolokon? A PC-hez hasonlóan itt is ez a jövő, vagy teljesen felesleges dolog?*

KUJU: Mindenképpen ez a jövő. Sőt, ez a jövő már szinte itt is van: PS2-n Amerikában már lehet netezni, Xboxon pedig novemberben indul az őrület. Mi mindenképpen hiszünk ebben – ha esetleg lesz Fireblade 2 (ezt majd eldönti a kiadó), akkor annak mindenképpen egyik központi eleme lesz az online játék.

MP: *Hát akkor addig is köszi mindent. Remélhetőleg annak az elkészülését is ide jöttök megünnepelni, és sok sikert a budapesti éjszaka túléléséhez! Ne gyűjtsatok fel semmit!*



↘ A fenébe! Ez is egy 110 voltos tápegység volt?



↘ Miféle "mindless violence"?" Ez egy teljesen békés játék!



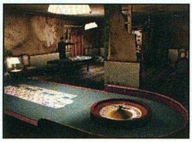


Biztos úr, kérem a jogosítványát és a forgalmi engedélyét!

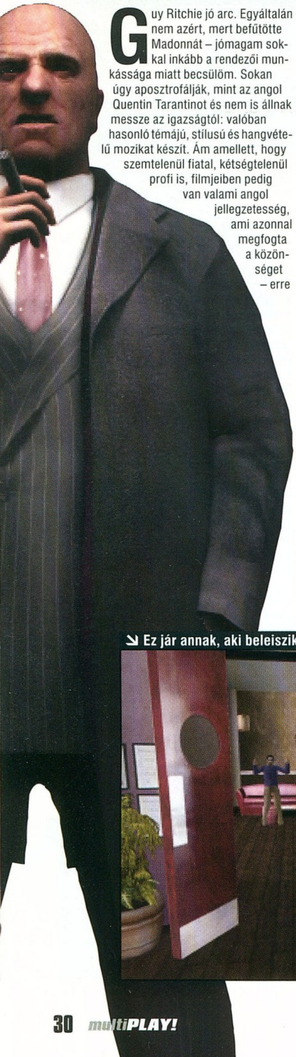












A rabló, a zsaru és egy füstölgő kontroller

THE GETAWAY

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** TEAM SOHO **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

Guy Ritchie jó arc. Egyáltalán nem azért, mert befűtötte Madonnát – jómagam sokkal inkább a rendezői munkássága miatt becsülöm. Sokan úgy aposztrofálják, mint az angol Quentin Tarantinot és nem is állnak messze az igazságtól: valóban hasonló témájú, stílusú és hangvételű mozikat készít. Ám amellett, hogy szemtelenül fiatal, kétségtelenül profi is, filmjeiben pedig van valami angol jellegzetesség, ami azonnal megfogta a közönséget – erre a legjobb példa a Ravasz, az Agy és két füstölgő puskacső, illetve a Blöff sikere. Személyes toplistámon is előkelő helyet foglal el ez a két film... de mi a fenéért is beszélek itt erről? Nos, azért, mert a The Getaway című program pontosan ugyanabba a világba kalauzol bennünket, amellyel az említett két alapműben – ha csak a mozivásznon keresztül is, de – megismerkedhettünk. Ez pedig a londoni alvilág, a cockney-akcentusban beszélő (bár ezt a valamit nyugodtan nevezhetjük rágózásnak is), East End-i gengszterek birodalma.

"Mark Hammond. Nemrég szabadult a sittről, öt évre kasztlizták be fegyveres rablásért. A gyerek két hónapja reppent ki, és megpróbált tiszta lappal indulni. A feleségével és a fiával élt, és tisztes ember módjára dolgozni kezdett: egy night-clubot vezetett. A pofa nem tudta, milyen meleg pitébe nyúlt: a nehézfiúk azt hitték, valami nagyra törő terve van, ezért figyelmeztetésképp hidegre tették a nejét és elrabolták a kölykét. A szerencsétlen mókusnak pedig nincs elég baja – képzeld, a hülye zsaruk azt hiszik ő tette, így még előlük is futnia kell.

Frank Carter. Igazi tökös zsernyák – pillanatok alatt bekerült a Flying Squad nevű elitegységbe. Most éppen a felfüggesztését tölti – ami nem is csoda. A főszert ugyanis marhára nem érdekli, hogy mik a szabályok: ha kell, ölni tud az igazáért, tojik a törvényre és egyáltalán nem riad vissza az erőszaktól. Könyörtelen pasas, az egész karrierjét arra tette fel, hogy lesittelje a nagy halat, Jolsont.

Ha pedig egy Casablanca-öltönyös, vastag kubai szivart szívó ürge épp kiszáll egy klasszikus Bentley-ből, akkor az Charlie Jolson. Félig-meddig már visszavonult, de mindenki tudja, hogy ő az egyik legnagyobb kutya a városban. Harminc éve van a szakmában, a keze mindenhová elér. A legutolsó pitiáner zsebes is azt rebesgeti, hogy valami nagy balhéra készül: át akarja venni az uralmat egész London alvilága felett."

E körül a három, jellegzetes figura körül forog a The Getaway egész története, ők lesznek a központi szereplői a játéknak. A bevezetőben felhozott gengszterfilmes példák azonban nemcsak a témájuk miatt helytállóak. A program játékidejének közel egyharmadát az átvezető jelenetek teszik ki, így aztán valóban úgy érezhetjük, mintha egy film képkockái elevenednének meg a képernyőn – méghozzá egy olyan filmé, amelyben mi vagyunk a főszereplők! Mark megtestesítőjeként kezdünk, azonban ahogy a sztori gördül előre, belép a képbe Frank is – lévén a két karakter útja keresztezi egymást (a kőkemény rendőr szerint Mark segíthet céljai elérésében). Ami viszont a legérdekesebb, hogy innentől kezdve Frank felett is átvehetjük az irányítást, ergo gyakorlatilag két teljes, és egymástól igencsak eltérő küldetéssorozatot élhetünk át. Egészen az utolsó pályáig, ahol is mindenről lehull a lepel és már együttesen kell megdolgozni a sikerért – persze ehhez a játékosnak végig kell küzdenie magát mindkét szereplő történetén.

A játékstílus tulajdonképpen egy mix, de nyugodtan kijelenthetjük, hogy a legjobb alapanyagokból dobták össze a kotyvalékot (a készítők ráadásul még be is vallották, hogy mi inspirálta őket). A recept valahogy a következőképpen hangozhat: végy egy csipet autós akciót a' la Driver, öntsd nyakon egy kis lopakodós öldökléssel, mint a Metal Gearben vagy a Dead to Rightsban és az egészet bújtasd be egy Grand Theft Auto 3-féle köntösbe. London utcáit járva a szívünknek megfelelő járművet nyugodt lélekkel elköthetjük (már persze, ha módunk adódik rá), a volánja mögött pedig az üldöző és az üldözött szerepét egyaránt eljátszhat-

Ez jár annak, aki beleiszik a sörömbe!



Ej, no: szoknom kell még ezt a fordított közlekedést. Sebaj!



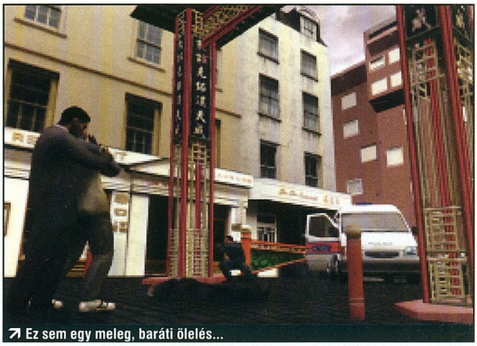
NÉGY KERÉKEN

A játékban harminc gyártó mintegy hetvenféle licencelt autómodelljével kerülhetünk kapcsolatba, arra viszont oda kell figyelnünk, hogy az angol KRESZ-nek megfelelően a fordított közlekedési szabályok érvényesek. Füstölgő ronccsá zúzhatjuk ugyanis mindegyik autót, melyeknél külön ügyeltek a törésmechanizmusra, hogy minél élethűbbnek tessék a dolog. Ehhez sikerült megszerezni az autógyártók engedélyét is, egyetlen érdekes kivétellel: a cseh Skoda gyár képviselői ugyanis nem járultak hozzá ahhoz, hogy márkanevük bármiféle módon (még ha csak virtuálisan is, de) összeköthető legyen egy bűncselekménnyel... Az autók viselkedését az életből mintázták, a híres London Cab például lomha és nehezen kanyarodik, az 5-ös BMW-széria már egy "csöppet" jobb menettulajdonságokkal bír, a nagyobb karambolokból pedig kétségkívül egy Land Roverrel jöhetünk ki a legjobban. BKV-palánták – a szintén Anglia egyik jelképéül szolgáló – kétszintes autóbuszba is beülhetnek, ami ugyan nem a közlekedés leggyorsabb módja lesz, ellenben ember legyen a talpán és autó a kerekén, aki megálljt tud neki parancsolni. Aki csípi a retrót, az sem panaszkodhat: egy 1970-es évekbeli, kizárólag angol piacra gyártott Ford Capri nyergében is feszíthetünk, de a programokban igazán egzotikumnak számító luxusautók (pl. egy Bentley Continental) is vezethető – szóval választék van bőven. Arra is odafigyeltek, hogy az egyes kerületeknek más és más legyen az autóparkja – az ipari negyedekben élő angol prolik ugyebár nem arról híresek, hogy egy Aston Martin parkol az ablakuk előtt, itt zsíros fogásnak bizonyul egy Seat Ibiza is. A belvárosban a buszok és a taxik dominanciája figyelhető meg, a Soho-ban pedig mindenféle járgánnyal összefuthatunk.





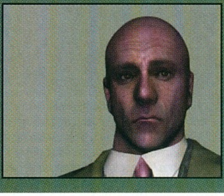


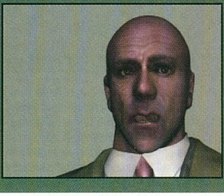


↗ Ez sem egy meleg, baráti ölelés...

SOKATMONDÓ ARCOK

A jeleneteket színészek játsszák, az arcmimikák megalkotásánál is őket vették alapul (ne feledjük, ugyanez a fejlesztőcsoport készítette a This Is Football-sorozatot is, mégpedig hozzá ugyanezzel a fotózás-szkennelés-modellezés-ráfeszítés fázisokból álló eljárással – így a minőség egyenesen garantált). A szájmozgások és az érzelmek kifejezéséért a 3D modellezőprogramban az egy koponyában lévő 28 mesterséges "csont" a felelős.









juk. Érdekes kérdéseket vethet fel, hogy a képernyőre – a filmszerű hatást erősítendő – semmiféle, az állapotunkra vagy a helyzetünkre vonatkozó kijelzőt nem tettek ki. Az autók fizikai állapotát tükröző méter hiánya még csak-csak megbocsátható (valószínűleg fel fog tűnni, ha felrobbanunk), az már egy kicsit gázosabb, hogy térkép nincs – még a Driverhez hasonlóan a pause-menüben sem kapott helyet. Mindössze egy piciny nyíl jelzi, hogy merrefelé kell vennünk az irányt, és ez, tekintve a beautózható terület nagyságát, alapos terepismeretet feltételez. Talán ezt ellensúlyozandó Tourist-módban bejárhatjuk és megismerhetjük a várost: megkergethetjük a Trafalgar-tér galambjait, sőt, fényképezhetünk is, a fotók pedig elmenthetők a memokártyára (de ez is csak a SCE japán producereinek nyomása miatt került be a programba – nincsen japán Nikon nélkül!).

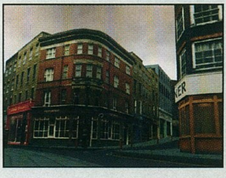
A GTA3-mal szemben viszont sokkal tágabbak a lehetőségeink, ha éppen nem egy autóban csücsülünk. A The Getaway az előzőek mellett tulajdonképpen egy teljes értékű, külsőnézetes akciójáték is. Az irányítás talán leginkább az N64-ről és PS2-ről egyaránt ismerős Winbackére emlékeztet, noha a fegyverválaszték – szintén a realitások megőrzése miatt – kisebb lesz (egy, avagy két pisztoly a kézben, és a jó öreg shotgun pedig nem maradhat ki egyetlen programból sem). A mozdulatok és különleges akciók között találunk igen érdekeseket is: a játékos képes arra, hogy a falhoz lapuljon, majd a sarok mögül hirtelen előugorva tüzet nyisson az ellenfelekre, egy embert is maga előtt tarthat élő pajzsként (ez úgy látszik, manapság nagyon menő, lásd hátrébb a Dead to Rightsnál), de előhozható az a trükk is, amikor egy ajtónyílásnak mondjuk a jobb oldalán a falhoz lapulunk, a fedezékből kipattanva leadunk egy lövést, majd ugyanazzal a lendülettel a bal oldal felé húzódunk vissza, s tapadunk hozzá ismét a falhoz. Az ellenfelek mesterséges intelligenciáját úgy alkották meg, hogy képesek felismerni, hogy egy fontos, avagy pusztán egy mezei gazfickó fejéhez szorítjuk a pisztolyt. Mit is jelent ez a gyakorlatban? Ha egy magasabb rangú túszt szereztünk, a csatlósai hajlamosak megadni magukat, ellenben egy kezdő gengszter lelövése nem okoz különösebb fejfájást a főnökének. A karakterek animációja aprólékos, a leszedett áldozatunk a falnak dőlve lecsúszhat a földre, vagy átbucskázhat a korláton. A főhősünk az autókhoz hasonlóan szintén nem rendelkezik "egészség-méterrel": amennyiben már alaposan kilyuggatták a bőrünket, azt onnan vesszük észre, hogy emberünk sántít vagy húzza valamelyik végtagját.

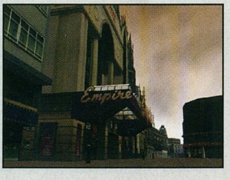
Az említett átvezető animációk kizárólag a játék saját grafikus motorjával készültek, de nem hétköznapi technikai háttérrel. A Team Soho emberei egy egészen újfajta, ún. "magnetic motion-capture" eljárást használtak. A hagyományos értelemben vett módszer (ez optikai és nem magnetikus alapokon nyugszik) egy időben mindössze egy ember mozdulatainak leírását volt képes elvégezni, míg itt egyszerre akár öt emberi mozgásminta is rögzíthető. A mi szemszögünkből ez abban nyilvánul meg, hogy a régi eljárással használt animációknál a különböző időben rögzített felvételek egymás mellé helyezéskor természetellenesen hatnak – no ez itt nem így lesz, lévén az egész csoport mozgása és a tagok egymáshoz viszonyított helyzete, valamint az interakcióik egyszerre lettek felvéve.

Szó mi szó, meglehetősen kellemes és hangulatos akciójátéknak tűnik a The Getaway. Nem leszünk híján a brutalitásnak és a helyenként mocskos cockney-szlengnek sem (csak erős idegzetűeknek ajánlják a természetesen korhatáros programot), a környezet pedig telitalálatnak ígérkezik, akárcsak a stílus: A Grand Theft Auto 3 majd' egy évvel ezelőtti megjelenése óta változatlanul dobogós a legtöbb eladási listán – a Team Soho emberei pedig nyílt trónfosztásra készülnek. Ha minden jól megy, a három éves fejlesztés befejeztével, a szeretet ünnepén már vidáman gyilkolászhatunk. First-party fejlesztés révén a program PS2-exkluzív, más verziókkal sajnos nem is kell számolnotok.

LONDONI KÖRSÉTA

A környezet elsőrangú lesz, sőt, ha hihetünk az információknak, akkor a videojátékok történetében az egyik legaprólékosabban modellezett várossal találkozunk. A Temze mindkét oldalán, az East Endtől a Hyde Parkig, 66 mérföldnyi út és több mint negyven négyzetkilométernyi terület élethű mását deríthetjük fel. Az alkotók a virtuális London megalkotásakor semmit sem bíztak a véletlenre: A British Ordnance Survey (az angol nemzeti térképészeti hivatal) adatai alapján szerkesztették meg, a házakat borító textúrák mintázatának alapjául pedig sok ezer, a helyszíneken elkattintott fotó szolgált. Így lehetőség nyílt a megjelenítésére olyan apró részleteknek is, mint az egyedi épülethomlokzatok és a (természetesen licencelt) logók.





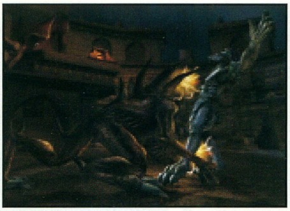
ELSŐ BENYOMÁSOK

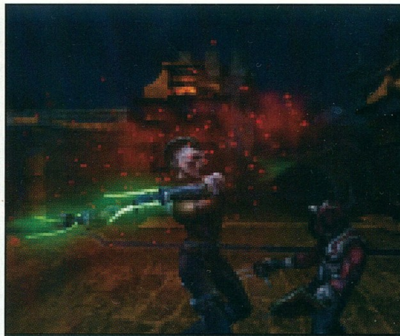
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%



Gengszteresztori, autós üldözések, parázs lövöldözés és akciójelenetek, precíz kivitelezés, magas szintű technikai háttér. Minden adott a sikerhez.







Száll egy pofon a szélben







Démoni kalandok

PRIMAL

TÍPUS AKCIÓ-KALAND **KIADÓ** SCEE **FEJLESZTŐ** SCEE STUDIO CAMBRIDGE **MEGJELENÉS** 2003.01.16. **NTSC**

A fantasy-irodalom növekvő népszerűsége nem csak más területekre, a játékokba és a mozikba vitte át a műfajt, de szét is bontotta azt különböző irányzatokra. A mesékkel, mítoszokkal szoros rokonságban álló, de a különféle letűnt és virágzó vallások motívumait is gyakran használó klasszikus, hősies, avagy high-fantasy mellett igen népszerűek a gótikus, horror elemekkel gazdagon fűszerezett dark-fantasy alkotások. Ez utóbbi irányzatot képviseli a Sony 2002 végére beharangozott 3D akció-kaland játéka is.

Fantasy játékot megjelentetni egyszerre hálás és embert próbáló feladat. Teljes szabadságot kap az alkotói fantázia, ugyanis még a fizika legalapvetőbb törvényeit is sutba lehet dobni – de csak akkor, ha kiegyensúlyozott és hihetően megmagyarázott szabályokat állítanak a helyükbe. Illetve a hihető talán nem is a megfelelő jelző, hiszen a műfaj szabadsága megtűr bármilyen világot. Az SCEE Cambridge-i fejlesztői stúdiója első PlayStation 2 játékának alapjául azonban nem egy csillogó páncélzatban lovagló hős eposzát akarta a megszámlálhatatlanul sokadik verzióban konzolra vinni. Fantasy világból sok létezik, vannak sok alkotó által használt „klasszikus világok", de egy-egy műhöz külön, aprólékosan kidolgozott univerzumot is teremthetnek az írók – vagy mint az a Primal esetében történt, a játékfejlesztők. A műfaj határai gyakran összemosódnak a fantasztikummal, hiszen az már a fantasy virágzását elindító Tolkien-művek óta íratlan szabály, hogy igazán lebilincselő csak akkor lehet egy mű, ha egy egész világot építenek köréje – ami működőképesnek és saját szabályai szerint logikusnak tűnik.

A Primal elméleti alapját a párhuzamos világok, az egymást nem a három dimenzióban leírható térben metsző és érintő, de egymáshoz kapcsolódó létsíkok elmélete jelenti. A tudományos fikciót pedig a legkülönfélébb mítoszokban, és számos vallásban fellelhető démonok teszik végül fantasy-vé. Az alkotókra bevallottan nagy hatást gyakorolt két, egy tőről fakadó, és az egyik hazai kereskedelmi csatornán is futó sorozat: A Buffy, a vámpírok réme és az Angel. Noha ezek a sorozatok nem igazán nevezhetők fantasy-alkotásoknak, hiszen a jelenben és a Földön játszódnak – csak vámpírok és démonok élnek a többségében mit sem sejtő emberek között. A Primal tervezői azonban a főhősnő hozzáállása mellett még a démonok sokféleségét is innen vették alapul.

Alvó ügynökök

Egy koncert végeztével, a hazaigyekvő zenészt, Lewis-t és barátnőjét, Jen-t támadás éri: a srácot elhurcolja egy titokzatos támadó, aki nem földi lény, hanem egy párhuzamos asztrálvilág, Primal lakója. A támadástól kómába eső Jen lelke, elszakadva öntudatlan testétől követheti őket erre a másik síkra, az Oblivion-ra. A történet innen kezdve lesz igazán bonyolult: Az egyszerű fogolyszöktetés helyett a lány nyakába szakad a mérleg nyelvének szerepe a káosz és a rend küzdelmében. Helyre kell állítania az egyensúlyt (amit természetesen a káosz mesterkedései borítottak fel), hogy visszatérhessenek a dolgok a maguk megszokott kerékvágásába. Persze a történet folyamán az is kiderül, hogy mindez nem véletlenül történik – hiszen Jen és Lewis lelkükben démoni erőket hordozó cseregyermekek, akiket (az ott gyorsabban pergő időnek köszönhető eltolódás miatt) évszázadokkal korábban rejtettek el Mortal, vagyis a Föld létsíkján.

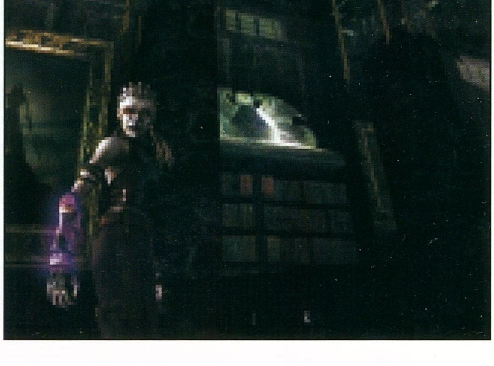
Egyensúlyozzunk!

Érdekes ötlet – s itt lépnek képbe az említett fantasy-szappanoperák – hogy a barikád mindkét oldalán démonok állnak, s így az alkotók szakíthattak a fantasy-történetek megszokott ork-törpe-elf sztereotípiáival. Mindenhol démonok vannak, jók és rosszak, a játékos pedig a rend és káosz összecsapásának válik főszereplőjévé, mint bármely más fantasy-univerzumban. A probléma pedig a két, örökösen szembenálló oldal közötti egyensúly felborulása. Minél nagyobb a káosz ereje, annál inkább képes a befolyása alá vonni, megváltoztatni a rend démonait is. A mélyenszántó morális vonalat nem boncolgatva, a gyakorlatban ez azt jelenti, hogy Jen számtalan ellenfélre számíthat – még a rend uralma alá tartozó világokban is. (Mint az egy igazi akciójátékban természetes.) Persze kaphat baráti segítséget, a harcát támogató, rendpárti lényektől. (Mint az egy igazi kalandjátékban természetes.) Állandó, szobor alakjában megingathatatlan társát csak Scree, az éppen egy gargoyle kőteste-

Aquis vize nem éppen olyan, mintha a boldogságban úszkálnánk...



Egy wraith jobb, ha nem néz tükörbe



A LÉTSÍKOK ÉS LAKÓIK





SOLUM

Az örök tél és éjszaka világának brutális kinézetű és viselkedésű, de klánokba szervezett társadalmuk rendjéhez ragaszkodó démonok faját Ferai-nak nevzik. A négy faj közül ők a legtöbb művészi hajlammal megáldottak – de ez szemernyit sem ellensúlyozza erőszakos természetüket.

AQUIS

Az Udine nép otthona egy vízi világ, ahol a legkecsesebb démonfaj létezése gépeik nélkül elképzelhetetlen. A masinák folyamatosan szűrik a világóceán mérgező vizét. Eleganciájuk kultúrával párosul, ami nem is meglepő egy telepatikus fajtól.

AETHA

A hegycsúcsok és ködök világának lakói a visszataszító és félelmetes megjelenésű Wraith-ek. Kétpólusú, arisztokratákra és szolgákra bomló társadalmukban csak az előbbiek képviselik a gonoszságot. A hatalmas bálokban szórakozó, élvhajhász fensőbbség és a pórnép nyomora közötti átmenetek nélküli világ.

VOLCA

Kietlen sivatagi világ, egyhangúságát csak egy gigantikus tűzhányó töri meg, ennél ideálisabb helyet el sem lehetne képzelni a Djinnek, a tűzdémonok számára. A mágiát igen magas fokon ismerő, fémtestű démonok az intrikák és orgyilkosságok társadalmának buzgón áskálódó, a vulkánt átszövő járatokban élő őslakosai.





ben időző halhatatlan harcos szelleme jelenti. A kómában fekvő Jen asztráltestét átviszi a két világ középpontjában álló Nexusra, majd tanítómesteréül, segítőjéül szegődik. A démonvilágokat egymással és a Mortallal összekapcsoló létsíkon maga a rend istennője tárja fel származásának néhány részletét és felszereli néhány „karpereccel", amik nemcsak védelmezik, de megnyitják lelke démoni részeit is. Az ominózus találkozás szerencsére már a játék legelején megtörténik, különben rocker-szerkós, vad pincérnő kinézetén túl nem sok mindent tudna bevetni a főhősnő. A túlságosan elkanászodott démonnépek hónaljon vagdalását ráadásul rögtön saját hazájukban kell megkezdenie.

Démonvilág-topográfia

Amilyen szimmetrikus a végletek egymáshoz kötődését képbe foglaló kínai Jin-Jang jel, olyan kiegyenlítettek voltak valamikor Oblivion hatalmi-, és erőviszonyai. Oblivion valójában négy, más-más démon-faj által lakott világból áll, a belőlük áradó energia pedig az ötödik világon, a Nexus központjában álló Oracle-ön keresztül jut el a két istenhez. Az Oracle-t és az egyensúlyt egy semleges isteni lény, Chronos vigyázza.

A káosz ura, Abbadon a kezdetekben Aetha és Volca világa felett rendelkezett, a rend istennőjének, Arella-nak hatalmát pedig Solum és Aquis démonjai táplálták. A szemben álló hatalmak ereje megegyező volt. A megbomló egyensúly azonban a barátságtalan örök tél és éjszaka síkját, Solumot állandó földrengésekkel rombolja. A magasan fejlett technológiát használó és telepatikusan kommunikáló Udine démonok pedig csak gépeiknek köszönhetően képesek életben maradni Aquis vízi világának méreggé vált óceánjaiban.

A káosz és rend egyensúlyának visszaállításához Jennek végig kell járnia mind a négy világot, és visszaállítania az eredeti állapotokat a meggyengült és lassan káoszba forduló síkokon. Nem nehéz kitalálni, hogy a – magukat igencsak felszívó – káosz királyságok erőfölényének csökkentésében is tevékenyen részt kell vennie.

A létsíkok száma nem véletlenül egyezik meg az alapelemek számával: Ahogyan a Feraik otthona egyben a föld, Auqis pedig a víz síkja, úgy a tűz és a levegő démonaival is találkozik majd a játékos. Mi több: maguk az istenek is megjelennek, bár állandó fizikai testük nem lévén, csak a környezet elemeiből felsejlő alakot öltve, mint például Abbadon lángokból kirajzolódó arca.

Az alkalmazkodás csodája

Jen különlegessége éppen az a képesség, hogy Oblivion mind az öt világát bejárhatja. Az egyes világokhoz teljes mértékig alkalmazkodni tud, lévén képes mind a négy démonfajhoz hasonló alakot ölteni. Bár – ellentétben azokkal – halandó mivoltát megőrzi, képes arra, amire senki más az öt démoni létsík lakói közül: elpusztíthatja az egyébként sebezhetetlen entitásokat is, magát a rend vagy a káosz istenét, de akár az egyensúly pártatlan őrét, Cronost is. Ő lehet a mindent eldöntő fegyver a káosz és a rend küzdelmében, de Lewis is hasonló képességeket birtokol – éppen ezért raboltа el Abbadon. A játék kalandvonalában fontos szerephez jut annak a kérdésnek a kibogozása, hogy ki és miért plántálta a démoni szikrákat Jen és Lewis lelkébe. Az indokoktól függetlenül működik a dolog, s démoni énjét előhívva Jen nem csak eljutni képes a síkokra és hasonlítani lakóira, de képességei is hasonlatossá válnak a bennszülöttekéhez.

A démoni síkokra tett kirándulásaira Scree is el tudja kísérni Jen-t a maga különleges módján. Az eredeti kőalakjában sérthetetlen szoborból ugyanis időlegesen át tudja küldeni a szellemét más szobrokba is. Az így életre kelő alkotások irányítása természetesen a játékos feladata, ezek Jen által kivihetetlen dolgokat is végre tudnak hajtani.

Klasszikus beat 'em up

A játékban az akció-, és a kalandelemek megközelítőleg egyforma arányban jutnak szerephez, ami azt jelenti, hogy az események fele küzdelem a legkülönfélébb köz-démonokkal, nagyfőnökökkel és az elmaradhatatlan „középvezetőkkel". A Cambridge Studio csapata pedig ezt a lehető

Nem a férje szarvazta fel a királynőt










Ő lenne a nagy harcos? Jó, ha a térdemig ér...

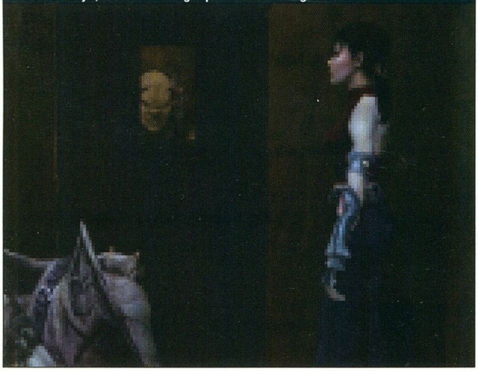


Szégyen a futás, de dögöljön meg, aki kerget!

NAGY DURRANÁSSAL DEBÜTÁLNI

A Primal mögött egy kezdőnek koránt sem nevezhető fejlesztőcsapat áll, hiszen a Cambridge Studio dicsőségfalán olyan játékok borítói virítanak, mint a Medievil 1-2, és a C-12: Final Resistance. A Primal azonban – ellentétben a korábbi sikereikkel – már PlayStation2-re készült. S ha már szűzbeszédjüket más fejlesztőkhöz viszonyítva ilyen megkésve tartják, akkor igyekeznek megadni módját.
Valami gyökeresen eltérőt akartak készíteni, valamit, amiben nyoma sincs a Medievil-nek, ami alapján már kezdték skatulyába pakolni a csapatot. S ha már más, akkor legyen a főhős egy csinos, fiatal lány, és a humor helyét is vegye át a sötét tónusú fantázia. A másságnál is fontosabbnak érezték azonban, hogy ne pusztán átváltsanak a sokkal nagyobb teljesítményű platformra, de ott egyből a lehetőségek feszegetésébe is kezdjenek.
A tervezőket jóval szabadabb pórázra engedte a PlayStation2 jóval nagyobb kapacitása. Az izmos processzort, és többszörös memóriaterületet azonban kevésnek ítélték nagyszabású elképzeléseikhez. Saját azonnali töltőrendszert dolgoztak ki, hogy a játékos által éppen belátható terület és a szereplők adataihoz a lehető legnagyobb kapacitás álljon rendelkezésére. A dinamikus töltési rendszernek köszönhetően nem csak egyes helyszínek lettek olyan részletesek, mint a Medievilben egy egész pálya, de annyi motívumot, textúrát is használhattak, hogy két egyforma szobát ne lehessen találni a játék folyamán. Az építészeti elemeket például az ókori Róma, a XVII. századi Franciaország, és a Közel-Kelet mór-iszlám építészete ihlette. A tervezők bejárták és lefényképezték a híres és kevéssé ismert műemlékeket és romokat egyaránt, hogy munkájukban kéznél legyenek az eredeti formák és minták.
Hangban is kiadós gyűjtőmunkát végeztek. Ehhez nem kevés eredeti, mikrofonnal és digitális magnóval felvett hanghatás szolgált alapul, amelyeket aztán egy 3D-effektpulton illesztettek be a képeken feltűnő környezetbe, például a visszhangos alagutakba, csatornákba. A szereplők hangja pedig fordított szinkron eljárással szólal meg a szájmozgásnak megfelelően: A két főszereplő, Jen és Scree hangját kölcsönző színészekkel egy speciális hangsorból és szavakból álló szöveget olvastattak be, s a program motorja az, ami a szöveget a hozzá tartozó ajakmozgás megjelenítésével együtt meg is szólaltatja.

Démon atya, vétkeztem. Tegnap nem öltem meg senkit...







legpörgősebb, legélvezetesebb formában akarta kivitelezni – erre a klasszikus, oldalirányban scrollózódó verekedős játékokat ítélték a legjobb példának. A harc ilyen kivitelezéséhez azonban zárt térre van szükség, a szereplő és az ellenfél azon belüli, egymáshoz viszonyított manőverei miatt – márpedig ez egy kiterjedt 3D világban barangoló szereplő esetében igencsak problémás. A megoldást a befogás (lock) funkció beillesztése hozta, az így kijelölt ellenféllel már felállítható a verekedés koordinátarendszere. Több, egyszerre felbukkanó ellenfél esetében is működik a dolog, csupán a játékosnak mindig át kell váltania arra az abcúgra, akit súlyos testi sértéseivel illetni kíván. S innen már csak a tervezők, grafikus és programozók fantáziáján múlt, hogy egyszerű, de ugyanakkor látványos harcrendszer alakuljon ki. A változatosságot már önmagában garantálja, hogy a főhősnek öt eltérő megjelenési formája van, ami mind eltérő harci mozdulatokat jelent, az igazi verekedősjáték-ízt pedig a kombinációk és többféle lehetséges „kivégzés” adja meg.

Kerekedő mese

A Primal kalandvonalának gerincét természetesen annak felderítése jelenti, hogy valójában kicsoda Jen (és Lewis), miért is olyan különlegesek ők, ki és milyen szerepet szánt nekik az Oblivion és Mortel feletti uralomért az idők kezdete óta zajló küzdelemben. Életük regénye mellett azért az egyes világok rendbetétele is rejt magában egy-egy novellát, vagy sötét mesét. A démonvilágok saját meséi, bőséggel megállják a helyüket önálló történetként is, hiszen az elrabolt Ferai trónörökös utáni nyomozás, vagy az Udine víztisztító gépezet kijavítása más alapokról, és más szereplőkkel játszódó történet. Sajnos, a fejlesztés utolsó fázisában álló játékról, legalább is erről az oldaláról nem közöl túl sokat a kiadó-fejlesztő. Azt viszont már most is biztosan lehet tudni, hogy a többszálú, párhuzamosan futó történetet csak egy úton követhetik végig a játékosok: az egymást követő, de egymásra is épülő démonvilágokat rögzített sorrendben járhatják csak be. A klasszikus lineáris történetvezetés nem igazán jelent visszalépést a kalandjátékok kategóriájában, inkább azt jelzi, hogy biztosra akartak menni a fejlesztők, hiszen az alternatív szálakon futó, oda-vissza átjárható történetű programok közül csak a legkiválóbbak nem zavarják össze a játékosaikat.

Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a világ, világok sorsát eldöntő főhős(ök) születésének története, a káosz és rend egymást cselező lépéseinek hálója néhány népszerű regényt képes lenne leközözni, ha nyomtatásban jelenne meg. S itt nem első sorban a méretre, mennyiségre kell gondolni, hanem a részletesen kidolgozott karakterekre is. Ráadásul ott van a rend mellé szegődő cseregyermek párja, élete szerelme, aki ugye a kezdetektől eredeti teremtője, a káosz istenének vendégszeretetét élvezi. Lehet találgatni, hogy ez az érzelmi szál drámába, avagy boldogságba fog torkollni az egymással szemben álló hatalmak céljaiért küzdő szerelmesek között.

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT _________ 75%

A Primal egy szokatlan alapossággal kidolgozott háttértörténetű akció-kaland játéknak ígérkezik. Meglátjuk, mi sül ki belőle.

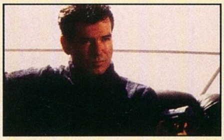


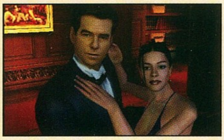


Jujj! Nem elég, hogy lepuffantják szegényt - ráadásul így?!

BROSNAN. PIERCE BROSNAN

A fejlesztés vége felé, idén júliusban sikerült megkötni a szerződést, hogy a James Bondot újabban alakító Pierce Brosnan arcképét és hangját felhasználhassák a fejlesztők. Brosnant a Die Another Day egyik forgatási szünetében elcipelték az EA pinewoodi stúdiójába, és ott egy lézer-digitalizálóval szőröstül-bőröstül „beszkennelték". Az így kapott tökéletes Brosnan-modell 750.000 poligonból állt, és ezt kellett a grafikusoknak redukálni a konzolok által kirajzolható mennyiséggé. Nyilván valami hasonló módszert alkalmaztak, mint Carmackék a Doom III-ban (ld. később), mert a minőségcsökkenés ellenére a játékbeli Brosnan elképesztően hasonlít az igazira, és ráadásul a hangját is a színész adja.





Trükkösebb, mint valaha

JAMES BOND NIGHTFIRE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EUROCOM/EA **MEGJELENÉS** 2002. NOVEMBER 26. **NTSC/PAL**

Az utóbbi években James Bond megint legalább olyan népszerű, mint a régi, boldogult, Roger Moore-os időkben. Köszönhető ez a látványos filmremake-eknek, de talán mondhatjuk azt is, hogy részben a jól sikerült játékoknak is. Utóbbiak sorozata a Nintendo 64-re készült GoldenEye 007-tel kezdődött, amit sokan a konzol legjobb FPS-ének tartanak. Ezt követően a titkosügynök játéklicencét gyorsan megvásárolta az Electronic Arts, és röpke egy év múlva már ki is adták a The World Is Not Enoughot. Ezt ugyan sokan jóval gyengébbnek tartják, mint a GoldenEye-t, de például a mi Vári Zolink az egekbe menesztette az N64-verziót (bár ő mondjuk így tett minden N64-játékkal, szóval ez nem sokat jelent). Ezután léptünk egy konzolgenerációt, és az EA jött a 007: Agent Under Fire-ral mindhárom új gépre (PS2, Xbox, GC). A játék elég tisztes sikert ért el (ezidáig a 750.000-es eladott példányszámot is túllépte), így nem véletlen, hogy a cég már most gőzerővel hirdeti a következő, konzolos Bond-játékot, a Nightfire-t. A már több mint két éve fejlesztés alatt álló program ugyanannál a Eurocomnál készül, akik anno a TWINE-t is összerakták. Elmondásuk szerint a cél az volt, hogy minden tekintetben túlszárnyalják az Agent Under Fire-t – grafikában, változatosságban, „bondosságban" és többjátékos-módban egyaránt. (Egyébként erősen úgy fest, az EA újabban ráállt arra, hogy szinte minden játéklicencének évenként megjelentesse újabb részeit, így akár biztosra is vehetjük, hogy valahol titokban már zajlik a következő program összeeszkábálása is.)

Természetesen minden azzal kezdődött, hogy a fejlesztők leültek az MGM-mel és a Danjaq-kal (az előbbi a filmeket készíti, utóbbi pedig a jogok tulajdonosa), hogy kidolgozzák a történetet. Eleinte a Die Another Dayt akarták átírni, ahogy az a GoldenEye esetében is történt, ám hamar felmerültek az ezzel járó problémák. A legnagyobb gondjuk például az volt, hogy akkoriban még a mozi forgatókönyve is meglehetősen képlékeny volt (még Beneath the Ice néven futott az egész), így ha ennél maradnak, akkor a karácsonyi szezonra nem jöhetett volna ki új Bond-játék. Joel Wade, a játék producere azonban mást is kiemelt: „Egy új történet megalkotásával olyan dolgokat értünk el, amik egyszerűen lehetetlenek lettek volna, ha a film alapján kell elkészítenünk a programot. Például a film látványos jelenetei közül néhány egyáltalán nem lett volna érdekes egy játékban, de akár az is előfordulhatott volna, hogy a konzolon nem vagyunk képesek megjeleníteni ezeket. A történetet úgy alkottuk meg az MGM-mel együtt, hogy mindent a játékmenetnek rendeltünk alá." A sztori egy Raphael Drake nevű milliárdos körül bonyolódik. Őt kell elkapnunk, mielőtt a szokásos szupertitkos szuperfegyverrel átvenné az uralmat a nyugati világ fölött. Ezen túl azonban minden pálya egy külön kis történet lesz: például Raphael egy segítőjét kell elkapnunk, vagy szabotálnunk kell valamilyen próbálkozását, esetleg el kell tőle csórnunk egy iratot.

Összesen 13 küldetés lesz, a nagyobbak több részre osztva. A játék alatt bejárhatjuk a világ minden szegletét, csak néhány helyszín ízelítőnek: be kell hatolnunk egy osztrák kastélyba, fel kell másznunk egy japán felhőkarcoló tetejére, ámokfutást rendezhetünk Párizs utcáin egy Aston Martinnal és végül eljuthatunk egy Föld körül lebegő űrállomásra is. Már ez is kellő változatosságot ígér, de a fejlesztők úgy tervezték a küldetéseket, hogy a legtöbb pályát meg lehessen oldani többféleképpen is. Ez nem pusztán azt jelenti, hogy Uzival avagy pisztollyal lőjük-e le a következő katonát, hanem a hangulatunktól, stílusunktól függően magunkhoz alakíthatjuk a játékot. Aki akar, az mehet előre rambózni egy gépágyúval (amivel kissé magára fogja vonni a figyelmet), aki viszont éppen pacifista hangulatban van, az a Q (tudjátok, az a vén főszer, aki azokat az elmés kütyüket gyártja Bondnak) által gyártott karórában található sokkoló segítségével pár órára elnémítja az őröket és osongat, és persze mindenhol lesznek mellékutak. Persze, talán nem mindenhol lesz ennyire változatos a dolog, az imént elmondottak azokra a részekre jellemzőek, ahol belső nézetben kell irányítani Bondot. A program érdekessége ugyanis, hogy néhol külső nézetre vált. Például amikor függeszkedve kell átmásznunk egy kötélen, akkor kívülről követ minket a kamera, hogy be tudjuk tájolni, hol akarunk leugrani. A feladatok megoldásában is így segít a játék: ha sokáig téblábolunk egy gyalog átszelhetetlen patak partján, akkor a kamera vált, és megmutatja, hogy mi is a megoldás, hol van a rejtett út.

Az Eurocom alaposan áttanulmányozta az Agent Under Fire-t ért kritikákat, és úgy döntöttek, hogy az abban szereplő másik két játékstílust is beépítik a NightFire-be. Konkré-



Mr. Bond (ismét) nehéz választás előtt áll



A célt ugyan alig látni, de valószínűleg talált

ALPINE AMBUSH

A játék változatosságát a legegyszerűbb prezentálni egy példán keresztül, ezért elmesélném tapasztalataimat az Alpine Ambush pályával, amit az E3-on volt szerencsém kipróbálni. Ez az a helyszín, ahol egy osztrák kastélyba kell bejutni, mert Bond úr szeretne részt venni egy nagyszabású partin, amit Drake rendezett. Már a megérkezésünk is elég kalandos: ejtőernyő segítségével érünk földet a kastélytól jó messze. Természetesen a várhoz vezet egy út is, a merészebbek elindulhatnak rajta, hátha nem kelt majd gyanút egy öltönyös úriember, aki többek között egy gépfegyverrel és egy mesterlövészpuskával közlekedik. Ezen bátor emberek valószínűleg egy percen belül elhaláloznak, ugyanis a mesterséges intelligencia rendkívül fejlett: ellenfeleink riasztják egymást, összedolgoznak, fedezékből lőnek, vagy akár el is szaladnak. Így tehát hamarosan tűzpárbajba keveredünk, és bizony igen ügyesnek kell lennünk, hogy ne hagyjuk ott a fogunkat (**ld. az Xbox1 képet**). Akik ennél egy hangyányival félénkebbek (vagy mondjuk úgy: okosabbak?), azok óvatosan haladnak majd előre, gondosan ügyelve arra, hogy biztonságos távolból mindenkit levadásszanak a távcsöves puskával. Akik még ennyire sem agresszívek, azok használva a hőlátó szemüveget, már messziről kiszúrhatják a masírozó őröket (**GC1**). Megfigyelve mozgásukat, egészen a kastélyig juthatunk egyetlen csepp vér kiontása nélkül. Ott előkerülhet egy hangtompítós pisztoly, csendben golyót ereszthetünk az ajtó előtt posztoló őrök fejébe, és elegáns úriemberként léphetünk be partizni (**GC2**). Akadnak persze trükkösebb egyének, akik dönthetnek úgy, hogy felderítik a környéket. Hamar észrevehető például egy híd,

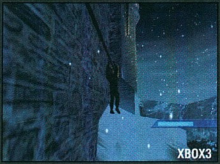

XBOX1


GC1


GC2

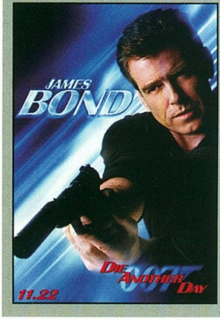
amit megközelítve az első dolog, amit megpillanthatunk, egy teherautó – ha ebbe beleugrunk, akkor csak lapulnunk kell, egészen addig, amíg el nem érünk a bejárathoz. Itt a katonák nekiállnak átvizsgálni a rakományt, le kell tehát őket lőnünk (**Xbox2**). Az utolsó lehetőség az, ha megkerüljük az egész várat és a másik oldalról, egy szél által kicsavart fa segítségével mászunk be. Ez elég trükkös lesz, rengeteget kell ugrálni, függeszkedni és mászni (**Xbox3**), de így egy kilőtt golyó nélkül juthatunk be.


XBOX2


XBOX3

DIE ANOTHER DAY

Idén novemberben (nálunk decemberben) mutatják be az amerikai mozikban a huszadik James Bond-filmet, negyven évvel az első után. A film Koreában kezdődik, és természetesen lesz benne minden, ami csak kell Mr. Bondnak: egy őrült, aki háborút akar kirobbantani, egy titkos fegyver, gyönyörű nők, gyors kocsik. Pierce Brosnan és a friss Oscar-díjas Halle Berry mellett szerepet kapott a filmben Judy Dench, John Cleese és Madonna is. (Ha utóbbi dalra próbál fakadni, remélhetőleg lelövi valami jótét lélek.) A film leglátványosabb jelenetei közé tartozik majd egy autós kergetőzés egy befagyott tavon, illetve egy minden eddiginél forróbb szexjelenet.



tan az autós, illetve az ágyúzós részekről van szó. Minden James Bond-filmben szerepelnek autós üldözések, száguldozós jelenetek, és a legtöbb játékos is örvendezve fogadja, ha ezek a részek a játékokban is helyet kapnak. A fejlesztés egyik érdekessége, hogy ezen pályákat az a csapat készíti, akik jelenleg a Need For Speed-sorozat következő részén dolgoznak – ebből következően ezek a küldetések az NFS engine-jét használják (ami több, mint jó hír!). Eddig két ilyen helyszínről tudunk (képet sajnos ezekből nem adtak ki): az egyikben Párizsban kell megállítanunk egy furgont, ahol nemcsak a furgont kísérő autók lesznek ellenségeink, hanem tulajdonképpen a városi forgalom is. A másik ilyesmi küldetés egy csendes-óceáni szigeten játszódik, ahol az üldözés nem áll meg a tengerparton: egy gombnyomás, és Aston Martinunk átalakul full extrás, torpedóvetőkkel felszerelt tengeralattjáróvá. Ezzel már eljuthatunk egy víz alatti barlangrendszerben levő rejtett bázisra. Remélhetőleg ezek a szakaszok legalább olyan élvezetesek lesznek, mint az Agent Under Fire-ban, hiszen ott – számunkra – ezek jelentették a program legfőbb pozitívumait. A másik játékstílus a fejlesztők által előszeretettel „rail-shooting"-nak nevezett rész, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy emberünk nem tud mozogni, csak fordulni és lőni. Ezúttal például lesz egy olyan rész, amikor nagyon gyorsan el kell tűnnünk az Alpok csúcsai közt megbúvó, már többször emlegetett várból, és az irány így egyértelmű is – lefelé. Sikerül elkötnünk egy gépágyúval felszerelt hójárót, és míg azt a magunkkal hozott szőke baba vezeti, addig mi hátrafelé lövöldözve kiiktathatjuk az üldözőket. A másik ilyen helyzet akkor jelentkezik, amikor egy kis siklórepülővel akarunk megközelíteni egy épületet: körbe-körbe vitorlázunk, és közben le kell szednünk az őröket és helikoptereket. Bár ezek a részek elég unalmasak voltak az Agent Under Fire-ban, az Eurocomnál alaposan felturbózták őket: sokkal gyorsabb lesz a tempó, a hegyről lefelé például a józan ész által diktáltnál is jóval gyorsabban fogunk suhanni.

Jó ügynökhöz méltón rengeteg fegyvert fogunk használni: pisztolyokat, gépfegyvereket, valamint mesterlövész puskát. A fegyverarzenál nem hoz különösebb újdonságot, annál érdekesebbek a Q által gyártott ketyerék. Kezdjük a szemüvegünkkel, ami üzemel éjjellátóként (minden elzöldül, de a mozgó dolgok sokkal kivehetőbbek lesznek), hőlátásra is alkalmas (főként hidegben használatos, megláthatjuk vele a terepszínű ruhába öltözött őröket, sőt még a leheletüket is) és röntgen-látásra is képes. Utóbbival nem csak a vékonyabb falakon vagy például dobozokon láthatunk át, de még az ellenfeleink csontvázát is szemügyre vehetjük – utóbbi persze semmire nem jó, de poénnak mindenképpen kiváló. Persze ezzel nincs vége a mókának, hiszen az óránk sem egy mindennapi szerkezet. Egyrészt elektromos sokkolóként működik, így hang nélkül szabadulhatunk meg a zavaró elemektől. Másik funkciója a lángvágó: ha egy széfet kell feltörni, vagy egy láncot átvágni, akkor ez lesz a megfelelő eszköz. Autónk kulcsával is elektromos löketet tudunk kibocsátani, tehát ha közvetlenül parkolás után támadnak meg minket, akkor sem leszünk védtelenek. Ízlésesen apró mobiltelefonunk ugyanarra jó, mint az Agent Under Fire-ban: egy kis mágnessel kombinált vonóhoroggal a nagyobb fémtárgyakhoz ránthatjuk oda magunkat – így lift nélkül juthatunk fel akár többemeletnyi magasságba. Ezek mellett még legalább tíz kellékünk lesz, de ezekről még nem rántották le a leplet (hacsak annyiban nem, hogy az ECTS-en elpöttyintették, hogy a felhőkarcolóra is egy műtyúr segítségével mászhatunk fel).

Az autók és a különleges tárgyak mellett a gyönyörű nők is fontos szerepet játszanak a Bond-univerzumban, ők képezik hősünk számára a jutalmat. Most is erről lesz szó, nem csak az AUF-ból ismerős Zoe Nightshade tér vissza egy kis kedveskedés erejéig, de állítólag két másik hölgyet is összeszed jártában-keltében nőcsábász ügynökünk.

A fejlesztők ezzel a játékkal is szeretnék tiszteletüket leróni úgy általában a James Bond-filmek előtt. Pontosan ezért döntöttek úgy, hogy mind a húsz eddigi filmből összeszednek jellegzetes momentumokat, és azokat beépítik a programba. Lehetséges, hogy egy helyről van szó (az űrállomás például nyilvánvalóan a Moonrakerből került ide), vagy egy autóról (Bond kocsiját a Die Another Dayből szedték ki), esetleg egy jelenetről (a Spy Who Loved Me-ben szerepelt, hogy a kocsi víz alatt is működik).

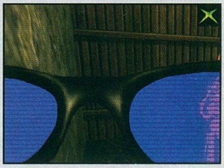
Zárásként ismét Joel Wade-től idéznék: „Ez volt eddig a legnehezebb munkám. Nagyon bonyolult dolog egy ekkora játék minden részét súrlódásmentesen összehangolni. A fő munkát a Eurocom végezte Londonban, míg az autóversenyes részek Kanadában, Vancouverben készültek. A videókat Los Angelesben, a hangokat pedig Torontóban illesztjük bele a játékba. Az időzónák miatt gyakran csak pár órát tudok aludni, mégis, amikor kapok egy újabb tesztverziót, vagy pár képet, videót egy eddig nem látott szintről, elfog a büszkeség. Hiszem, hogy ez lesz a legjobb James Bond-játék a világon". Mit is mondhatnánk erre? Mi is reméljük!

Q KÜLÖNÖS KÜTYÜI









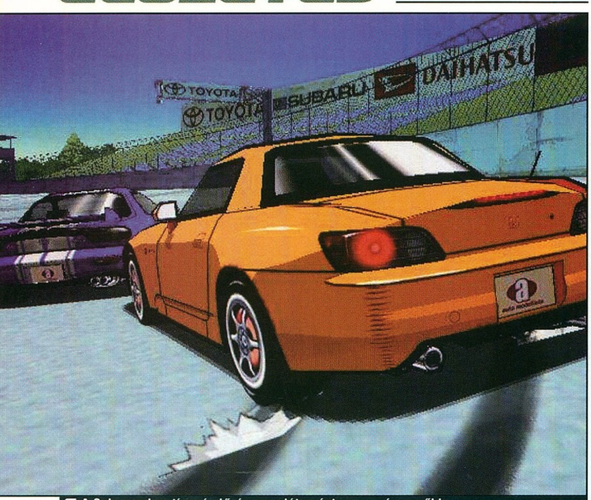




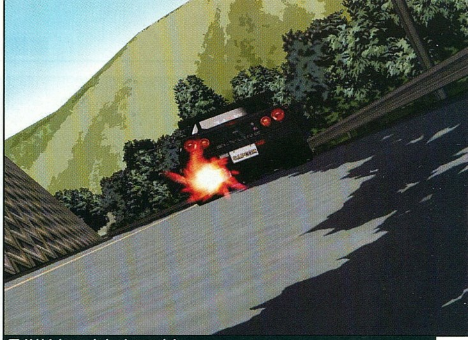
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 90%

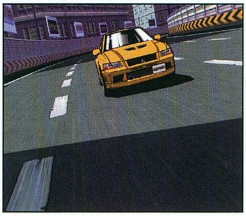
Az eddig látottak alapján tényleg lehet, hogy ez lesz a legjobb James Bond-játék a világon.

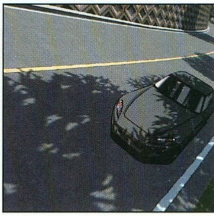


↗ A Schumacher-típusú előzés szemlátomást egyre népszerűbb



↗ Hé! Lángszóróval nem ér!





■ **Car-toon, habár egy ideig még Network nélkül**

AUTO MODELLISTA

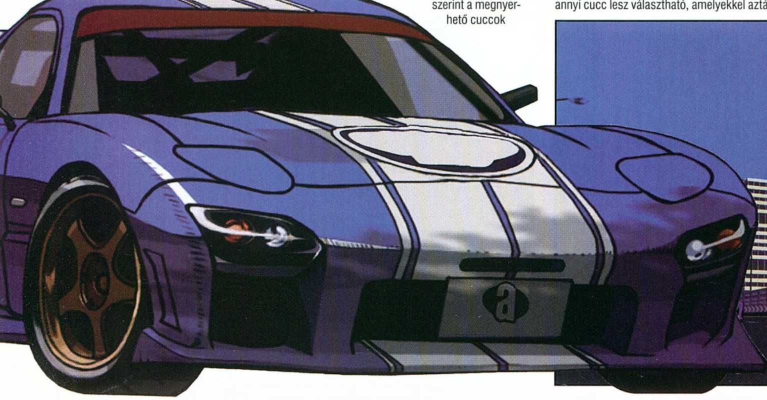
TÍPUS AUTÓVERSENY **FEJLESZTŐ/KIADÓ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **NTSC/PAL**

Amikor először hallottunk az Auto Modellistáról, több dologra is felkaphattuk a fejünket. Először talán arra, hogy a nem kifejezetten autóversenyeiről híres Capcom készíti, majd arra, hogy ez lesz az első igazi online autós játék, amellyel a PS2-be szerelhető modem segítségével az interneten keresztül is lehet majd játszani (egyelőre csak Japánban), végül pedig az előzetes képekből fény derült arra is, hogy ez a játék bizony nem éppen szokványos megjelenítésű lesz. Az ok a cel-shading technológia alkalmazása: ebben a stílusban láthattunk már ügyességi/akciójátékot (Jet Set Radio Future), gördeszkás randalírozást (Yanya Caballista), illetve klasszikus lövöldözős játékot (Gungrave) – de autóversenyre eleddig nem volt még példa.

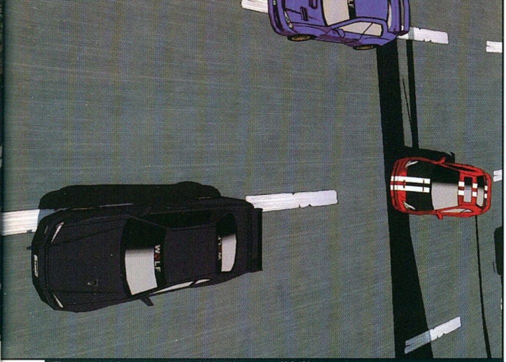
A kérdés mindig ugyanaz: vajon mennyiben fog különbözni a Capcom játéka a többi autóversenytől? Nos, az egyedi grafikán kívül még számos olyan dolog helyet fog kapni a játékban, ami igencsak érdekesnek ígérkezik. Az egyik ilyen például, hogy a megnyert versenyek után nem pénz fogja ütni a markunkat, hanem különböző kiegészítők, alkatrészek ill. bónusz járgányok. Ez annyiból mondjuk már eleve pozitív, hogy nem kell tizennyolcszor végigmennünk ugyanazon a pályán a több lóvéért, amiből meg tudjuk venni a kiszemelt járgányt. A készítők elmondása szerint a megnyerhető cuccok palettája nemcsak az autókra és alkatrészekre, hanem a garázsunkra is vonatkozik. Az autók bütykölésére szolgáló helységet is nekünk kell kiválasztanunk, három típus közül, ezután pedig saját magunknak kell berendezgetni olyan kiegészítőkkel, mint: szerszámos polc, emelő, gumik, festékszóró és így tovább. (Sőt még tele is pakolhatjuk poszterekkel a falakat, habár nem valószínű, hogy ez lesz a legfontosabb tényezője a játékmenet alakulásának.)

A tuningolásnál a Capcom embereinek leginkább a Tokyo Xtreme Racer emlékei lebeghettek a szemük előtt, ugyanis ahhoz hasonló elemeket ígérnek, ha nem is pont olyasmi megvalósításban. Spoilerek, légterelők, szárnyak, tükrök, kipufogók, felfüggesztések és még megannyi cucc lesz választható, amelyekkel aztán a legkülönfélébb kombinációkban szerelhetünk fel. Ehhez jönnek még a kocsi különböző felületeire felragasztható matricák, amelyekből akár generálhatunk magunknak saját, egyéni mintát is, mint ahogy a járgányokat is ízlés szerint pingálhatjuk ki, tehát nem kell az előre definiált színekre hagyatkoznunk. Természetesen kevésbé látványos (de annál hasznosabb) tuning-elemek is lesznek, úgymint: chip-tuning, motor-tuning, speciális váltók, különböző fajtájú gumik vagy akár pehelysúlyú alváz.

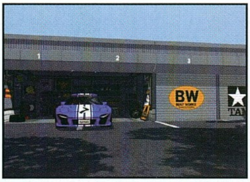
Ami a játékmódokat illeti, az már biztos, hogy az autóversenyekben már megszokott Arcade-, Time Trial-, Versus-mód, valamint Theatre (itt szórakozhatunk a speciális effektekkel, illetve a visszajátszással). Lesz ezenkívül még egy Garage Life üzemmód is, ami leginkább talán a Gran Turismora hasonlít, itt ugyanis különböző versenyeken fogunk indulni, melyek megnyerése esetén lehetőség nyílik a komolyabb szintek és újabb autók megnyitására.

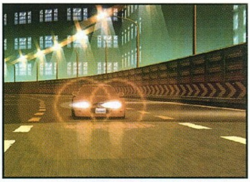






Kicsit másnapos lehet a helikopter pilótája







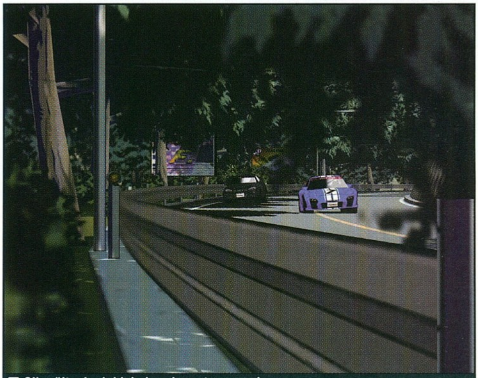




A FŐSZEREPLŐK: AZ AUTÓK

Egy autós játék népszerűségében talán az egyik leglényegesebb vonás az, hogy milyen járgányokkal lehet benne versenyezni. Mivel a Capcom japán cég, nem csoda, hogy leginkább a hazájuk-bélieket részesítették előnyben, habár az amerikai ill. az európai változatban helyet kapnak más járgányok is. (Hogy utóbbiakban pontosan milyen típusok lesznek, egyelőre nem tisztázott.) Ami a japcsi verdákat illeti, képviselteti magát többek között a **Nissan** (Skyline GTR, Sylvia, Fairlady Z, 180SX, RSX, 240Z), a **Mitsubishi** (Lancer Evo III, -VI, -VII, 3000 GTO), a **Mazda** (RX7, RX8, MX5 Miata, Savannah, Roadster, Atenza) a **Honda** (S2000, Civic Type-R, Integra Type-R, NSX, CRX, S800, Beat), a **Toyota** (Supra GT, Altezza, MR2, Celica GT, MRS, Levin Trueno, Corolla, Yaris, Sport 800), a **TommyKaira** (ZZ-S), a **Suzuki** (Cappuccino, Alto), a **Daihatsu** (Copen, Move, Mira) és a **Subaru** (Impreza WRX, Yoma SS). Ezenfelül lesznek bónuszként megnyerhető, jelenleg még prototípusnak számító autók is. Az már most biztos, hogy minimum 50 gép közül lehet mazsolázni, habár ez a szám még növekedhet a jenki és az európai márkákkal történő bővítés után – arról már nem is beszélve, hogy a tervek szerint az online-verzió esetében a netről le lehet majd tölteni újabbakat is a memóriakártyára – bár ennek részletei egyelőre még nem tisztázottak.





Sikerült a legjobb helyre jegyet szerezni

Mindezt azonban mi egyelőre sajnos csak egyedül, ugyanis Európában az interneten keresztül csak az **Auto Modellista Online**-nal lehet majd nyomulni (akár nyolcan is), de ennek megjelenését csak 2003. tavaszára ígérik. (Grrrrr! Hörrrrr! Satöbbi.) A késés oka többek között a modem megjelenése ill. a kiszolgáló rendszer kiépítésének – kissé hosszúra nyúló – ideje.

A pályák tekintetében többek között a tokiói éjszakában, vidéki szerpentinen, Forma 1-es versenypályán is nyomhatjuk a gázt – igaz ez várhatóan nem lesz olyan „egyszerű", mint a GT-ben, ugyanis az ígéretek szerint rengeteg izzasztó kanyarkombináció lesz beiktatva. A sebességérzet és a levegő áramlásának megjelenítése igen hatásosnak tűnt már az E3-on kipróbált játszható verzióban is. A hangok között megtaláljuk a mostanában már elvárhatókat (a fordulatszámtól függő, autóspecifikus motorhangok, visszaváltáskor a kipufogók durranása, a vizes aszfalt sistergése), de érdekesnek ígérkezik, hogy lesz kommentátor is, aki folyamatosan követi, hogy vezetés címszó alatt milyen őrjöngést folytatunk a pályán. (A falnak nekihajtva például „Oh, no..." kezdetű elhaló sikoly, míg a csiga sebességével haladva „Come on, come on..." – shakespeare-i szókincset idéző – biztatást hallhatunk tőle.)

Az Auto Modellista már csak sajátos grafikai megvalósítása miatt is roppant ígéretes játéknak ígérkezik, ami már eleve ki fogja emelni a rengeteg autóverseny közül. A választható autók száma is impozáns, nem beszélve a rengeteg tuninglehetőségről (egy adott típusú járgány egyébként akár többféle kasztnival is elrakható a garázsban), és a készítők is arra esküsznek, hogy nagyon sokáig tart majd minden nehézségi szintet teljesíteni. (Persze mi mást is mondhatnának?) Egyébként abból kiindulva, hogy a játékfejlesztők egyszerűen imádnak egymástól – egyszer már bevált – ötleteket lopkodni, azon sem lepődnénk meg különösebben, ha az Auto Modellista nyomdokain hosszú tömött, sorokban elkezdenének megjelenni a cel-shadingre épülő autóversenyek.



TUNING A MŰHELYBEN













ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 90%

Tuningolható, tetszetős autók, cel-shading technológia, Capcom-minőség. Talán már ennyi is elég lesz a sikerhez.









A nehézfegyverzet előnyei egyértelműek

A legjobb fej az univerzumban!

STAR WARS BOUNTY HUNTER

TÍPUS AKCIÓ **FEJLESZTŐ/KIADÓ** LUCASARTS **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL (PS2)** 2002.11.29. **PAL (GC)**

A Star Wars-eposszal George Lucas nem csak egy csodálatos sci-fi mesét adott a világnak, de egy kiapadhatatlan forrást is teremtett, amiből a bögrék, műanyagfigurák és egyéb csecsebecsék mellett játékokhoz is bőséggel lehet témát meríteni.

A Csillagok Háborúja-univerzum rajongói magától értetődő örömmel, míg a kívülállók némi értetlenséggel fogadják az időről időre, szinte már rendszeresen megjelenő Star Wars-játékokat. Bár ezek stílusban és játéktípusban is igen széles skálán vándorolnak, egy közös vonásuk van: igen erősen támaszkodnak a filmeken látható, könyvekben és képregényekben leírt szereplőkre, helyszínekre. Magyarul kihasználják azt, hogy lassan már három nemzedék számára a kellemes szórakozás összekapcsolódik ezzel a végtelen teret és mind szélesebb időszeletet kínáló világgal. Hiszen teljesen más élmény egy „ismerőst" irányítani a képernyőn, mint egy bármilyen jól kidolgozott karaktert, akit a kerettörténet szűkszavú információi alapján kell magára öltenie a játékosnak.

Ez utóbbira remek példa a rövidesen GameCube és PlayStation2 platformokra megjelenő StarWars Bounty Hunter. A játék központi figurája ugyanis egy olyan alak, aki már az eredeti trilógia második része, vagyis a Birodalom visszavág címet viselő ötödik epizód óta foglalkoztatja a rajongók fantáziáját. Pontosabban nem ő, hanem a fia, aki dicstelen véget ér Sarlacc torkában, de az már egy másik és soká elkövetkező történet, hála a mozi-trilógiák felcserélt sorrendjének, de ebbe ennél mélyebben most nem kéne belekeveredni. Az viszont biztos, hogy a rajongók látóterébe már régen bekerült egy speciális páncélba bújt, high tech fegyverek és kütyük egész arzenálját magára aggató, és még a jedik emberfeletti harci képességeivel is ideig-óráig dacolni képes, jónak semmiképpen nem nevezhető, de a sötét oldaltól is távolságot tartó karakter. Az új trilógia második részében részben ennek az érdeklődésnek is – ami a nagy példányszámban fogyó regényeknél dollárokban is mérhető – köszönhetően fontos szerepet kapott Jango Fett, a független fejvadász. El kell ismerni, hogy az akrobatikus mutatványok közepette is halálos pontossággal harcoló fejvadász remek választás volt egy külső nézetű akciójátékhoz. Ráadásul a klónháború kirobbanásában kulcsszerepet játszó, kiváló képességeinek köszönhetően a klónhadsereg genetikai mintájául szolgáló szereplővel annak ellenére könnyű szimpatizálni, hogy az összes főhősnek az életére tört, a későbbi eseményeket (Boba Fett motivációját) egyetlen nagyívű fénykard csapással megmagyarázó halála előtt. Sikerének titka, hogy nem választja sem a sötét, sem a világos oldalt: Jango egy bitang jó harcos, aki elvégzi a kapott feladatot, és nem moralizál közben.

A játékban ez a feladat éppen egy titokzatos és gyilkos kultusz vezérének levadászása, amivel az alkotók egyszerre képesek kiszolgálni azon játékosok igényét, akik igazán csak a jó ügyért küzdő hősök bőrében (vagy páncéljában) érzik jól magukat, de a StarWars-univerzum sötétebb, vagy inkább piszkosabb bugyraiban vezethetik a kalandot, amire szintén sokan vágynak. Hiszen éppen az teszi ezt a messzi-messzi galaxist olyan valóságossá, hogy nemcsak vegytiszta jók és gonoszok népesítik be, nemcsak szikrázó fény van és koromsötét, de van bőséggel félhomály is, ahol a zavarosban halászók, kisstílű és nagymenő tolvajok, orgyilkosok és persze a fejvadászok is megtalálják megélhetésüket.

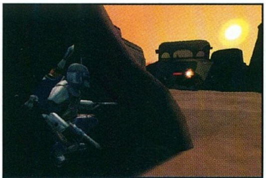
Fejvadászt, sőt inkább „A" fejvadászt választani egy akciójáték főszereplőjének nemcsak a rajongói igények kielégítése miatt tűnik nagyon jó ötletnek, hanem – megint csak – a játék mind szorosabb, hihetőbb Csillagok Háborúja világába illesztése okán is. A korábbi belső és külsőnézeti akciók a Star Wars Bounty Hunter fényében nézve ugyanis kissé hamisan csillognak, mindegyikben volt valami, amitől egy kicsit (vagy éppen méterhosszan) kilógott a lóláb. Hol a sosem látott fegyverekkel és neve sincs főszereplővel volt gond (Dark Forces-széria), hol pedig a főhősök motivációjával, viselkedésével (Jedi Knight-széria), hogy a verekedős játékokról már ne is beszéljünk. A filmet feldolgozó Episode I játék valamennyire kivételt jelent ezek alól, de ott a jól ismert végkifejlet felé haladó, titokzatosságot nélkülöző játékmenet rontotta le azon játékosok élményét, akik nem feltétlen hívei a kultusznak. Jango Fett azonban ismert karakter, akinek a viselkedésébe nemhogy belefér, de fontos jellemvonása is, hogy fegyverrel intézi az ügyeket, s indulatait is csak annyira tartja kordában, hogy képességeit ne befolyásolják károsan. Az pedig, hogy kétlábon járó fegyverraktár, nem csak teljesen természetes, de a klasszikus trilógiában és a második epizódban is az ő (és fia) kezébe (és páncéljára) adták a legtöbb, és legkülönlegesebb fegyvereket.

A mandalori páncélt magára húzó játékos nem panaszkodhat majd a rendelkezésére álló arzenálra, a sugárpisztoly-pár mellett, többek között mérgezett tűvető, lángszóró, gránátok, rakéták és egy ódivatú távcsöves puska is kínálja magát, de ha minden kötél szakad, akkor a pusztakezes harcból is látványosan és hatékonyan teheti le névjegyét. Nem hiányoznak a fejvadászat célszerszámai sem: az azonosító és felderítő szenzorok mellett többek között visszaköszön a célpontból kötözött sonkát varázsoló kábel is. Természetesen a rakéta hátizsák sem maradt le Jango hátáról, hiszen ezzel a személyi repülő eszközzel az alkotók a tér harmadik irányát is fontos részévé tehették a helyszíneknek és a küzdelemnek is.

Első nekifutásra a háti rakéták használata az irányítás megnehezítését jelenti, hiszen

Szégyen a futás, de puszta kézzel egy sárkány ellenében - nem rossz ötlet





Bújj, bújj, Jango, zöld levelecske...!

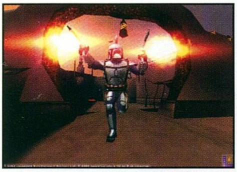


Légifelderítés Coruscant sikátoraiban





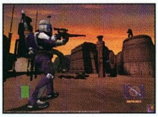












MEGSZÓLAL AZ ÉGBEN JÁRÓ HANGJA

A Star Wars Bounty Hunter zenéjét és hangjait szemben az eddigi Lucas játékokkal, a Skywalker Sound, számtalan sikerfilm hangeffektjeit megalkotó cég készítette. Függetlenül attól, hogy „csak" egy játékról van szó, igencsak megadták a módját. A második epizód, a Klónok támadásnak eredeti, John Williams muzsikáját csak részleteiben, egyes motívumaiban megőröklő, a helyszínekhez és cselekményekhez igazított zene mellett a főszereplők szinkronizálásáról is ők gondoskodtak. Néhány karakter esetében a játékban elhangzó mondatokat az eredeti szereplők mondták a digitális mikrofonba, így azok, akik a feliratos változatra ültek be a mozikba, Jango Fett szerepében Temuera Morrisont hallhatják viszont.



↗ A fogolynoszogatás alapvető technikája megegyezik a földi módszerekkel

jóval többre képes annál a jetpack, minthogy a magasba lökje viselőjét. A manőverezés elsajátítása után azonban nem csak az elérhetetlen magasságokba és életveszélyes mélységekbe juthat el gond nélkül a játékos, de szó szerint a harc új dimenziója nyílik meg előtte. Egy elegáns ívű siklás közben ugyanis nem csak megszemlélhetők a porban talpaló ellenfelek, de energianyalábokkal vagy épp gránátokkal is kifejezhető az irántuk tanúsított ellenszenv. Másik, szintén az irányítórendszert és a játékmenetet egyszerre érintő kellemesség, hogy Jango nem egy páncélba bújt otromba gyilkológép, hanem egy taktikus fejvadász, aki nem csak látványos fény és zajos hanghatás közepette, fegyverrel képes elérni a kívánt céljait, de csendben osonva és hang nélkül megölve a magányos őröket, mielőtt még riaszthatnák a nehézfegyverzetű erősítést. Azokban a helyzetekben viszont, ahol nyers erőt kell alkalmazni még a tereptárgyak jó részének sincs esélye szembe szállni vele. Az ajtók egy része például semmi más módon nem nyitható, csak egy jól irányzott lövéssel. A sokoldalú mozgásvilág és a konzol irányítók gombjainak véges száma egy többfunkciós-kombinációs irányítási rendszer megalkotását követelte meg, ami bár elsőre nehézkesnek látszik, de az E3-on egy próbapályával bemutatkozó játékban rövid gyakorlással is elsajátítható volt.

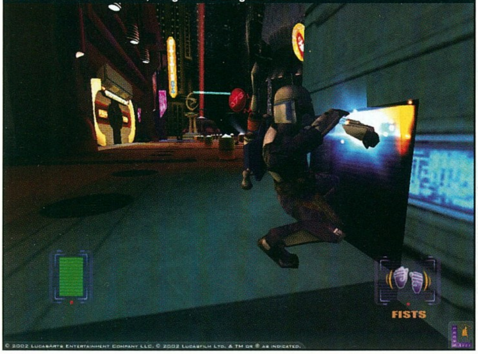
A StarWars-univerzum az a létező leghálásabb játékterek egyike, hiszen már magukban a mozifilmekben is részletesen kidolgozott, egymástól gyökeresen különböző helyszíneken vezetik végig a nézőket, és a feltűnő idegen életformák változatossága is mindenki által elismert erényeihez tartozik. Ráadásul a világ nem áll meg a filmek határainál: a irodalom több területére is régóta átkalandozó univerzumról komplett enciklopédiát lehet összeállítani, és ezekből a forrásokból is bőséggel merítettek a játék alkotói. Az eredmény egy hat bolygón, közöttük a Coruscant nagyvárosában és az elmaradhatatlan sivatagvilág, a Tatooine lepusztult porfészkeiben, összesen 18 pályán játszódó kaland lett, a közismert helyszínek közé pedig bekerült néhány eddig ismeretlen planéta is (már legalábbis azok számára ismeretlen, akik csak a filmekből ismerik a világot, a könyveket és képregényeket viszont nem); többek között egy sokat sejthető, maximális biztonságú börtönbolygó. Karakterek esetében is hasonló a helyzet: a filmekben rövidebb-hosszabb időre felbukkanó, statiszta és mellékszereplő idegenek mellett főellenségként felbukkan egy korábban csak regényekben szereplő gigantikus szörnyeteg is, ettől függetlenül első hallásra elég durvának tűnik a 100 egyedi karakter.

A LucasArts saját fejlesztésében születő játék történetéről a szokásos titkolózás ellenére annyit azért elárultak, hogy szerencsére nem merül ki a fő szálat jelentő szektavezér felkutatásban. A fő küldetés mellett számos, mellékes megbízás bukkan fel, amik elvállalása és elvégzése már a fejvadászt irányító játékos döntésén múlik. A különböző fajsúlyú nehézfiúk, vagy éppen megtévedt kishalak utáni hajsza megint csak egy olyan motívum, ami a világ valóságérzetét erősíti. Valahogy sokkal hihetőbbé válik attól a majdani klónhadsereg és a későbbi birodalmi rohamosztag genetikai mintájául szolgáló szuperharcos alakja, hogy a melóval arányos ellenszolgáltatásért nem csak naprendszereket vagy bolygókat rengető kérdésekben hajlandó cselekedni, de akár egy sikkasztó bankpénztárost is leszállít a megbízó által választott egészségi állapotban.

Számos helyszínével, az eszközök, fegyverek és szereplők/ellenfelek garmadájával, a küzdelembe a függőleges irányt is bevonó mozgásrendszerével és a játékos választásán alapuló alternatív történeti szálakkal akkor is ígéretesnek tűnne a Star Wars Bounty Hunter, ha nem a maga kultikus univerzumában játszódna. A szinte családtagként, vagy éppen csak látásból ismert szereplők és világok felbukkanása pedig még az összetett irányítási rendszer elsajátításának nehézségeit is elhalványítja a rajongók mellett azokban a játékosokban is, akik csak egy kellemes mozi élmények könyvelték el az űropera epizódjait. A koronát a játékélményre az ILM készítette átvezető animációk és a Skywalker Sound által kevert hangzás és zenei világ teszi fel, ugyanis a Bounty Hunter elsőként a Star Wars játékok között a „Lucas-birodalom" cégeinek teljesegyüttműködésével készül.



↘ Ha nincs csavarhúzó, megteszi a lángszóró is







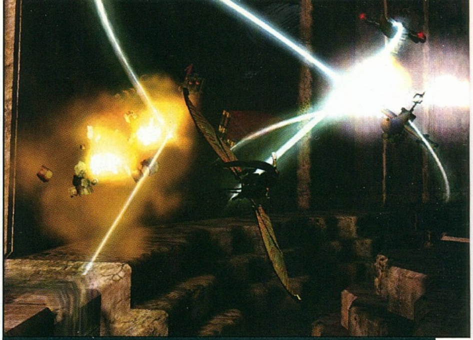
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 90%

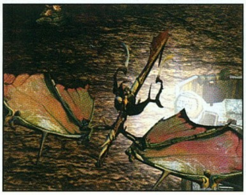
A Star Wars-univerzum legeredetibb karakterének főszereplésével nehéz is lenne gyenge játékot csinálni



Ez nyilvánvalóan nem egy szerelmi kötelék



Techno-sárkány: tüzes lehellet helyett lézer







A SEGA felébreszti az alvó sárkányt

PANZER DRAGOON ORTA

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** SMILEBIT **MEGJELENÉS** 2003. JANUÁR **NTSC** 2003. FEBRUÁR 1. **PAL**

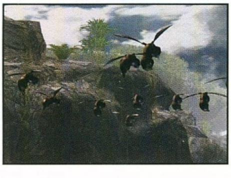
2001. március, Tokyo Game Show. A Sega bejelenti, hogy 11 készülő projektje van Xboxra, köztük egy már-már legendás név – a Panzer Dragoon Orta. A Sega Saturn egyik zászlóshajójának számító Panzer Dragoon-sorozat legújabb epizódjáról van szó, amelynek története 1995-ben kezdődött (akkor még a Segának voltak olyan elképzelései, hogy saját konzolt gyárt), és most három évnyi csend után hamarosan egy újgenerációs konzolon vehetjük kézbe a folytatást. A játék eredetijét alkotó fejlesztőcsoport, a Team Andromeda időközben ugyan feloszlott, sikerült azonban az Orta fejlesztőjének megnyerni a Smilebitet, akik Xboxon már letették a névjegyüket, méghozzá nem is akárhogyan (Jet Set Radio Future, Gunvalkyrie). A játékon napjainkban is kb. harmincan dolgoznak a Smilebit-nél, ebből tízen az egykori Team Andromeda soraiból kerültek ki. Rajtuk kívül a fejlesztőstúdió emberkéi között még további hat egykori TA-tag dolgozik más játékokon, de ők is beszállnak időnként néhány jótanáccsal (nyilván innen a mondás: „Jó fejlesztő nem vész el, csak áttrappol egy másik céghez!"). Úgy látszik, ezekből jónéhány akadhat, mert éppen lapzárta előtt érkezett a hír, hogy az eredetileg november végére tervezett amerikai NTSC-megjelenést jövő év januárjára halasztották, arra hivatkozván, hogy szeretnének még néhány apróságot beépíteni a játékba... (Vagy csak nem akarták a karácsony előtti véres konkurenciaharcban kipróbálni – bár lehet, hogy ez csak egy rosszmájú megjegyzés volt.)

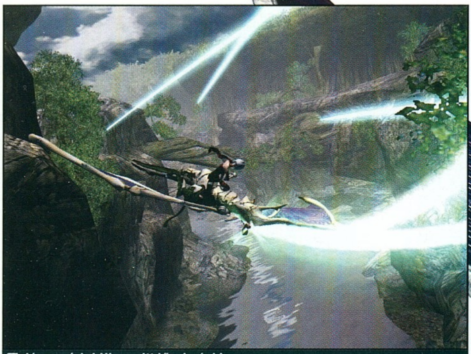
A Panzer Dragoon Orta fent említett hivatalos bejelentése után világszerte azon filozofált mindenki, hogy vajh' milyen stílusú lesz az új rész, lévén az első kettő egyszerű shoot'em up, a harmadik viszont – mindenki nagy meglepetésére – egy RPG volt. Aztán szép lassan teljesen egyértelművé vált, hogy a Panzer Dragoon Orta az első két rész nyomdokain haladva a lövöldözős vonalat viszi tovább. A címben szereplő Orta egyébiránt a sárkányon lovagló főszereplő hölgy nevére utal (a korábbi részekben ugyanis egy Edge névre hallgató férfiú ülte meg a szárnyas bestiát).

A játékban felvázolt fantáziavilág kb. 1000 évvel a jelenkor utáni világba helyezhető, és az Orta ennek időskáláján közvetlenül a PD Saga után játszódik A történet szerint hősnőnk éppen egy börtönben raboskodik, ahol is egy rendkívül nagyra törő és hatalomvágyó birodalom tartja fogva. Egy sárkány azonban kiszabadítja, és ennek hátán lovagolva menekül el kéretlen vendéglátóinak börtönéből (az első pálya tulajdonképpen erről szól), hogy aztán a későbbiekben a birodalom elleni felkelést segítse.

„Ha mindenáron kategorizálni akarjuk, nos akkor azt mondhatjuk, hogy ez egy lövöldözős játék." – mondja a rendező/projektvezető Akihiko Mukaiyama, aki történetesen a PD Saga harcrendszerének a tervezője is volt. A program magán is hordozza a klasszikus lövöldözős játékok minden egyes ismertetőjegyét, így a kezelése nem is ígérkezik különösebben bonyolult feladatnak. Sárkányunkat tulajdonképpen nem is 100%-ig mi fogjuk irányítani (repül az magától is előre), nekünk csak apróbb sebességbeli és iránymódosítási lehetőségeink lesznek (melyek azért itt tágabbak, mint a régebbi részekben voltak), habár néha felbukkannak különböző leágazások, amelyeken letérhetünk. A sárkány irányítása helyett inkább elsősorban a célzásra, illetve a célra tartásra kell koncentrálnunk, amely félig-meddig automatizálva van: a játékos leginkább azt választja ki, hogy merre forduljon a kamera, melyik célpontra ugorjon a célkurzor, továbbá melyik fegyverrel akar tüzelni. Ez így talán már túl egyszerűnek is hangzik, de azért az élet nem lesz fenékig tejfel, hiszen az ellenségek a (lég)tér minden irányából fognak ránk rontani, azaz az előttünk levő légtéren kívül ugyanúgy fog érkezni az áldás oldalról és hátulról is. A fegyverek közötti választás is elég egyszerű lesz: a tűzgomb rövid lenyomása esetén „kéziágyúnkból" eresztünk el egy sorozatot, ha pedig rátapadunk, mint egy bélyeg a nyelvre, akkor sárkányunk gyilkos „lézersugarait" aktiváljuk. Lesz ezenkívül egy szuperfegyverünk is, amikor sárkányunk őrjöngeni kezd, és minden egyes, a képernyőn tartózkodó ellenfelet megsemmisít (ez nyilvánvalóan a főellenfelekre – merthogy ezekből is lesz bőven – nem vonatkozik), vagy legalábbis jól megsebez. Persze ha derék repülő hüllőnk túl sok bekapott találatot







↗ Jézusmária! Hiszen itt lőnek ránk!









SÁRKÁNYOK ÉS FANTÁZIA A MÚLT KÖDÉBŐL













A Panzer Dragoon PAL-verziója Sega Saturnön 1995-ben jelent meg, a gép európai debütálását követő játékhullám egyik prominens tagja. A texture-mappinget és különböző fényeffeketeket használó program nagy siker lett, minden idők egyik legjobban fogyó Saturn-címe. A második rész, a Panzer Dragoon 2 Zwei 96 elején követte, és a rajongótábornak nem volt oka lehorgasztani a buksiját: simább mozgás, kimunkáltabb animáció, több látványeffekt, jobb hang és ismételten fantasztikus muzsika – briliáns folytatás, egy vérbeli klasszikus. 1998 áprilisában, két és fél hónappal a japán megjelenést követően lépett színre Európában a Panzer Dragoon Saga, méghozzá négy CD-s kivitelben. Az előző két rész lövöldözős játékstílusának fittyet hányva, ez bizony egy kalandjáték, hivatalosan „akció-RPG"-nek titulálták. Körökre osztott harcrendszere volt mozgó karakterekkel és valósidejű akciókkal, a tényleges játék pedig a felfedező kedvűeknek korlátlan mozgásszabadságot adott. Rengeteg full-motion videó és speciális effekt fűszerezte, félelmetes és látványos főellenségei voltak. Bár kirobbanó sikert nem aratott, azért számos rajongója akad világszerte – ők viszont a máig elkészült legjobb konzolos RPG-nek tartják.



↘ "Orta, ne feledd: Az erő veled van!"

jegyez, már nem leszünk képesek használni ezt a jópofa adottságát.

Pikkelyes hátasunk három különleges formába is képes lesz transzformálódni, amelyet szintén a játékos igazíthat egy mozdulattal az éppen aktuális pályaviszonyokhoz, és ezáltal némi taktikázásra is lehetőségünk nyílik (már ha ilyesmi egyáltalán szóba jöhet egy shooternél). A három megjelenési forma gyakorlatilag az egyik alaptulajdonság másik kettő rovására történő megnövelésére szolgál: az egyik formában a tűzerejét, a másikban a sebességét, a harmadikban pedig az ellenállóképességét (azaz a „pajzsát") növelhetjük meg.

A feladat hihetetlen módon az összes ellenfél megsemmisítése lesz, melyet a program a pályák végén értékel öt fő szempont alapján: milyen hatásfokkal löttük le az ellenfeleket, mennyi az elért pontszámunk, hány találatot vittek be nekünk, teljesítettük-e a speciális küldetést és mennyi idő kellett a főellenség legyűréséhez. (Jelen pillanatban így fest a dolog, de ez a boltokba kerülésig még természetesen változhat.)

Azannya! Ez a beszédes felkiáltás tört elő belőlünk, amikor megpillantottuk az első képeket és videókat a Panzer Dragoon Ortából, pláne amikor az E3-on személyesen is kipróbálhattuk. Az elődök is kihozták a Saturnból a maximumot, de nagyon úgy néz ki, hogy a mostani rész is alaposan megizzasztja majd az X-dobozt. A játék kétségkívül eséllyel indulhat a „legszebb Xbox játék" plecsniért folyó versengésben. Elképesztő és egyedien megalkotott fantáziavilág, hatalmas belső és külső terek, földalatti városok és repülő égi monstrumok tárulnak a szemünk elé. Mukaiyama szerint: „A régi Panzer Dragoon-játékok egy hanyatló civilizáció idején játszódtak, egy kihalt, sivatagos és magányos világban. Az Orta egy új, éppen megszülető kultúra idejére tehető, tehát egy élettel teli világot jelenít meg. Ez a kezdet, nem pedig a vég." A víz megvalósítása az egyik legszebb – legyen szó bármilyen platformról is –, amellyel az ember eddig találkozott (különös tekintettel arra az effektre, amikor az – úgymond – „kamera lencséjére" csapódó szemerkélő eső nagyobb cseppekké összeállva csorog a „kamera" üvegén), de ezen kívül is különleges fényeffektusok, robbanások tucatjai borítják be a játékteret.

A fejlesztők szerint ezen a jóval erősebb hardveren nagymértékben kitágultak a technikai lehetőségeik, amelyeknek szinte csak saját fantáziájuk szabhat határt. A hangulatos zenék most Tomonori Sawada (a Sega házon belüli, Wavemaster névre hallgató zenedivíziójának egyik oszlopos tagja) és Saori Kobayashi keze alá tartoznak. A két úriemberről talán elég annyi, hogy mindketten oroszlánrészt vállaltak a PD Saga zenéjének megkomponálásában, most pedig többek között japán anime-filmből kölcsönzött női vokálokkal is operáltak.

A fejlesztés költségeit egyébként egyedül a Sega állja (a Microsoft ebbe nem szállt be anyagi téren, lévén magával az ötlettel sem ők álltak elő), és bár az Xbox japán és európai eladási adatai (egyelőre) nem túl biztatóak, a készítők szerint az amerikai piac felvevőképessége már eleve megéri a fejlesztést. Reményeik szerint mire az Orta a boltok polcain lesz, a piac úgymond felnőttebbé válik, és maga a játék is egy ugródeszka lehet. A JSRF és a Gunvalkyrie inkább a hardcore játékosréteget célozta meg (amivel egyébként abszolút nem értünk egyet, mert mindkettő nagyon jó kis játék), az új projekt szerintük már a szélesebb közönségnek is elnyeri majd a tetszését. Az Xbox hard drivejának előnyeit biztosan kihasználják, az online-támogatást ezzel szemben még sűrű homály fedi.

Momentán a Segánál ez az egyetlen futó Panzer Dragoon-projekt, de Mukaiyama-szan egy sejtelmes mosolygás kíséretében elárulta, hogy a fejében már motoszkálnak a gondolatok egy, a PD-univerzumban játszódó RPG-ről is, sőt az alap-dokumentációját már össze is dobta…

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 85%

Már az E3-on látottak alapján is biztosak voltunk benne, hogy a sorozat újraélesztése is méltó lesz elődjeinek legendás nevéhez.





↗ Azt hiszem, már nem is kell annyira WC-re mennem...



↗ Ismét a hatalomra törő tudósok ügyködésének áldozatai leszünk

■ Az Xbox végzete

DOOM III

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** ID SOFT **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **NTSC**



Az id Soft az utóbbi tíz évben szinte még nem hibázott, legalábbis abban a tekintetben nem, hogy minden egyes új fejlesztésük elképesztő kasszasiker lett (és azt bizony a kiadók roppantul szeretik), és megjelenésüktől kezdve azonnal új etalonként szolgáltak – ezzel szinte egyedülállóak a játékiparban. Wolfenstein 3D, Doom 1-2, Quake 1-2-3 – egytől-egyig olyan programok, amiknek az elkészítésében minden játékfejlesztő szívesen részt vett volna. Tulajdonképpen nekik köszönhetően játszanak ma százezrek interneten keresztül egymás ellen FPS-ekkel (egyáltalán: FPS-ekkel), és a PC-ken ma már gombaként burjánzó 3D-s gyorsítókártyák elterjedése is nagyrészt a Quake első részének köszönhető.

Két éve júniusban John Carmack, az id alapítója, résztulajdonosa és talán legismertebb személyisége az interneten közölte, hogy egy új Doom-játékon dolgoznak. A meglehetősen szűkszavú nyilatkozat emellett külön kitért arra, hogy a jelentőségéhez képest meglehetősen kicsiny – jelenleg 17 főt számláló – cég a jövőjük megítélését illetően két részre szakadt. Többen voltak ugyanis, akik nem akartak újra és újra „visszatérni a gyökerekhez", és inkább valami teljesen új dolgot szerettek volna létrehozni. A dolog végül aztán a gyakorlatban is szakadáshoz vezetett, és Paul Steedet (aki Quake 2 és 3 karaktereit modellezte), hm, hát mit is szépítsük: szépen kirúgták, és így maradt az „egyöntetű vélemény".

Bár az első két Doom-játék teljesen agyatlan mészárlás volt, néhanapján megspékelve színes kulcsok keresgélésével, eredetileg nem ilyennek szánták. Az első elképzelések szerint jól kidolgozott sztorival, és jóval összetettebb játékmenettel rendelkezett volna (sokáig kísérleteztek például egy taktikai radarral, ami a mozgó szörnyek helyzetét jelezte volna). Aztán végül a szürkeállományt is igénybe vevő komponenseket a szemetesbe hajították, és a Doom olyan lett, amilyen – talán ezért is imádták egykori rajongói, és ezért vált legendássá. Azóta azonban eltelt majd' tíz év, és bizony sok FPS lefolyt már a Dunán, PC-ken és konzolokon egyaránt, szóval ugyanazzal a recepttel az új évezredben már nem mennének sokra. Pontosan emiatt most teljesen másként futottak neki a dolgoknak.

Miközben John Carmack egyre jobban vöröslő szemekkel hegesztette a majdani Doom 3 alapjául szolgáló grafikus motort, addig a többiek bősz történetíró-keresésbe fogtak. Végül Matt Costello személyében találták meg a számukra ideális személyt, aki annak idején olyan programoknál segített be, mint a 7th Guest vagy az 11th Hour (mindkettő klasszikus kalandjáték volt a maga idején, természetesen horror műfajban). Az új játék sztoriról annyit lehet tudni, hogy a Marson kezdődik, egy kutatóbázison, ahol valamelyik tudós valamit nagyon elront, mert kapu nyílik a Pokolra. A játékos egy katonát fog alakítani, akit nem sokkal korábban helyeztek át a bázisra, és természetesen nekünk kell leverni az erre az oldalra áttévedt bestiákat, később pedig még a Pokolba is át kell mennünk (erről a helyszínről a játék megjelenéséig nem akarnak képeket, információkat kiadni). Ez ugyan nem hangzik valami „hú, de klassz!"-történetnek, de az interjúkból kiderült, hogy azért a sima mészárlásnál egy kicsit mélyebb dologról lesz szó: a játék során rengeteg szereplővel kommunikálhatunk, továbbá lesznek, akik segítenek, mint ahogy az ellenünk áskálódók tábora is igen népesnek ígérkezik.

Ennél talán sokkal fontosabb változás az, hogy az eredeti Doomos játékmenet a múlté, és ezúttal nem kell szörnyekkel tömött termek-

↘ "Ki is volt az, aki Daginak nevezett el bennünket?!"



LEHET EGY D-VEL TÖBB?

Az első két Doomban a korabeli technológia miatt sprite-okat, azaz kétdimenziós "lapokat" használtak fel a szörnyek megjelenítésére, míg a harmadik részben poligonok százezreiből leképezett, teljesen 3D-s modelleket. A különbség talán szembetűnő...







re, tucatjával rohamozó lényekre számítani. Ehelyett egy valódi horrorjátékot akarnak készíteni. A démonok, cyberlények ezúttal általában lesből támadnak, mindegyik a saját taktikája szerint. Az ostoba zombiktól mindössze az telik ki, hogy lassan jöjjenek utánunk, és felénk csápoljanak, de a félig robot, félig kutya (?) cyberdémon elrejtőzik a sötét sarkokban, vagy éppen áttör egy falat, hogy ránk törjön. Az egészséges méretű frászkeltés érdekében a programban rengeteg átvezető jelenet lesz, amelyek közül az E3-on mi is megnézhettünk párat. Például: hősünk elér egy mellékhelyiség bejáratához, mire a kamera elhagyja őt, és „berepül" a klozettbe, ahol láthatjuk, hogy az említett CyberDemon hogyan marcangol szét egy Fatty – azaz Dagi – névre hallgató lényt. Miután imigyen jóllakva elégedetten felmordul, eltűnik a WC hátsó részén, a sötétben (ez a jelenet látható az egyik képünkön is). Ezek után valószínűleg senki nem fog vígan becaplatni a klotyóba, hanem inkább lopakodik, és az óvatosság bizony helyén is való, mert odabent a félig felzabált dagi fogad minket, akinek az iménti eljárás szörnyen elrontotta a hangulatát...

A megfelelő hangulat elérésében igen nagy szerepe van a Carmack által készített grafikus motornak. A széles körben, mint a 3D-programozók egyik legjobbjaként ismert figura olyan dolgokra képes, amire rajta kívül nem sokan és folyamatosan egyre feljebb és feljebb teszi a lécet. A Doom 3-ban is rengeteg új dolog lesz, amelyek közül a legszembetűnőbb a fények és árnyékok teljesen valós ábrázolása. Carmack elérte, hogy minden fényforrás ténylegesen világítson, azaz nemcsak a körülötte levő dolgok színét világosítsa meg, hanem valós árnyékokat kreáljon. (Technológiai dolgokba inkább nem mennénk bele, mert az egy kicsit ingoványos talaj: egyrészt mi sem értjük a felét sem, ha egy 3D-programozó a maga szörnyű szakzsargonjában kezd csevegni, másrészt meg ha valakinek mondanak valamit az olyan kifejezések, mint mondjuk a stenciles shadow volume, az valószínűleg amúgy is jobban tudja nálunk, hogy mitől tartják Carmack urat zseninek.) A fény/árnyékhatásokra visszatérve: ezek alkalmazása vonatkozik mindenre, a szörnyektől és saját karakterünktől kezdve a legutolsó ládáig vagy kilincsig. Sőt, a lényeken ez még durvábban néz ki, ugyanis minden egyes ráncuk, izmuk, pikkelyük és ki tudja még milyen alkatrészük is újabb árnyékot vet (remélhetőleg ez a képeken is látszik). A fényeket persze ki is lehet lőni, azaz akár koromsötétet is csinálhatunk egy adott pályán, amit csak néha világít meg kissé egy-egy felvillanó monitor, vagy egy szikrázó vezeték – ez persze nem túl egészséges ötlet, mert ellenfeleink – lévén a Pokolból jöttek – kitűnően látnak a sötétben. A csapat tagjai által csak Carmack-mágiának nevezett grafikus engine másik képessége, hogy bár a szörnyek relatíve kevés poligonból állnak (5-6.000), mégis rendkívül valóságosnak, szinte tapinthatónak néznek ki. Ez úgy lehetséges, hogy minden karakternek elkészítették egy elképesztően részletes változatát (néhány szörny esetében ez a szám megközelítette az egymillió poligont!), majd ezt textúrává alakították át, és ezt helyezték rá a „kicsi" modellre.

A sajátos grafikus motort több érdekes alprogram is segíti: Robert Duffy egy villámgyorsan használható pályaszerkesztőt készített, Jan Paul van Waveren a fizikai motort rakta össze, Graeme Devine pedig a hangokkal foglalkozott. A fizikáért felelős rész például megpróbálja a valóságot úgy szimulálni, mintha minden dolognak lenne valamennyi súlya, és az erre ható erőket pedig teljesen pontosan képes kiszámolni a szoftver. Ha például beledurrantunk egy dobozba a pályán, akkor a mozgása a találat pontos helyétől függ: lehet, hogy csak arrébb csúszik, de az is lehet, hogy párat bukfencezik. A szörnyek testével is hasonló lesz a helyzet, ugyanis – azon túl, hogy minden golyóütötte lyuk pontosan a találat helyén jelenik meg – ezúttal a hullák nem fognak belelógni a falba. Az E3-on ezt prezentálták is: lelőttek egy zombit egy lépcső tetején, mire az úgy kezdett el lefelé bucskázni, ahogy azt elvárhatjuk. Egészen addig, amíg a feje bele nem akadt egy korlátba; ekkor a fejlesztő pár jól helyezett lövéssel kiszabadította, és így már lecsúszhatott a padlóra. A hangok, zenék terén természetesen csak a Dolby Digital 5.1 felel meg a készítőknek, amire egyébként PC-n még nem volt példa. A zenék megírását egyébként a Nine Inch Nailsből ismert Trent Reznor végzi (a Quake első részének a zenéjét szintén a NIN komponálta), úgyhogy itt biztos nem fogunk csalódni.

Az eredeti Doomok legtöbb szörnye visszatér, de több új is lesz. Fegyverekből nem lesz túl sok, de az már tuti, hogy BFG lesz! A láncfűrész is elő van irányozva, de ezzel kapcsolatban még lehetnek változások – a rakétavető és a railgun sorsa viszont majdnem biztosan megpecsételődött. A többjátékos-módot nem nagyon fogják támogatni – sőt még az is meglehet, hogy online nem is lehet játszani majd a játékot, amitől talán Carmack eddigi játékainak rajongói valószínűleg sűrű csuklórohamokat fognak kapni.

A legjobb hír azonban az, hogy az idei QuakeCon nevű id-rendezvényen John Carmack végre hivatalosan is bejelentette, hogy lesz konzolos verziója a Doom 3-nak, mégpedig Xboxon. Terveik szerint jövő májusig megjelenik a játék PC-változata, és aztán kezdenek neki a program átírásának, amivel viszonylag rövid idő alatt elkészülhetnek. (Habár az E3-on még azt mondták, hogy egy külsős csapat írja át konzolra a programot, de úgy tűnik most már inkább jobb szeretnék, inkább saját kézben tartani a dolgot. Egyébként érdekes kérdés, hogy mit takarhat a „viszonylag rövid idő" meghatározás.) Carmack hangsúlyozta, hogy kiterjedt próbákat végeztek a Microsoft konzoljával kapcsolatban, és úgy találta, hogy mindenféle lényegesebb grafikai lebutítás nélkül tudják majd átírni a játékot, legfeljebb néhány nagyobb pályát kell két vagy több részre szétvágni. (Mi hívő lelkek vagyunk – legalábbis egy ideig –, így vettük a bátorságot, hogy PC-s képeket használjunk.) Egy újságírói kérdésre válaszolván azt nyilatkozta, hogy PS2-re történő portolás egyelőre nem szerepel a tervek között, GameCube esetleg szóba jöhet, de erről majd csak akkor lesz értelme beszélni, ha a szükséges teszteket elvégezték a fejlesztői rendszerében. Mindenesetre jövő karácsonykor várhatóan nagy csatát fog vívni egymással a Doom 3 és a Halo 2 Xboxon.



Hárman egy ellen? Ez így nagyon nem ér!



Jó kis kutya, nem harap a kutya, helyére megy a kutya!

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 40%

Már csak a grafikája miatt is érdemes lesz kipróbálni, de valószínűleg a játékmenet is jó lesz.







■ **A szépség és a szörnyeteg - egy játékban**

ENCLAVE

TÍPUS RPG **KIADÓ** CONSPIRACY **FEJLESZTŐ** STARBREEZE **MEGJELENÉS** 2002. AUGUSZTUS PAL

Az Enclave az első Xboxra bemutatott játékok között volt, így nem csoda, hogy a szokásosnál több figyelem irányult rá elkészülte alatt. Volt szerencsém ebben az időszakban rendszeresen elbeszélgetni a svéd készítőkkel, kérdéseket feltenni nekik egy internetes fórumon, így aztán kétszeres lelkesedéssel vártam az Enclave-et.

Fantasy a javából!

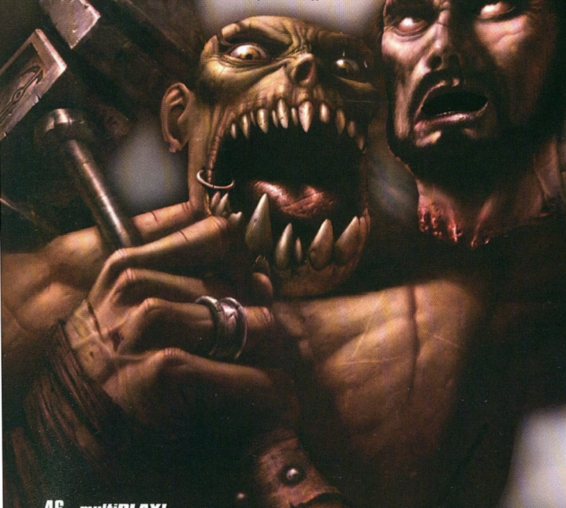
Körülbelül ezer évvel a történet kezdete előtt összecsaptak a Jó és a Gonosz erői. A seregek hosszú időn át harcoltak, és egészen addig eldöntetlen maradt a küzdelem kimenetele, amíg meg nem jelent Vatar, a démonok kegyetlen ura. Nevezett úr pár perccel az X-re álló meccs lefújása előtt végzett a jópofák seregeinek javával. Minden veszni látszott, és úgy tűnt, hogy az elkövetkezendő időkben orkok, goblinok, jegyellenőrök és más sötét lények fogják uralni a világot. Ám ekkor a jók szövetségi kapitánya egy utolsó, kétségbeesett húzásával pályára küldött egy teljesen ismeretlen varázslót, aki meglepetésre gigászi küzdelemben (a keleti születésű bíró segédletével, mint rendesen) megint csak egyenlített azzal, hogy a pokolra küldte a bestiát – ám a végső, gigászi robbanásban ő is eltűnt. Így maradt eldöntetlen a Világkupa sorsa… Az utolsó varázspárbaj helyszínén egy óriási szakadék, a Rés jelent meg, és ez az utóhatás megváltoztatta a világ sorsát.

Az egyik sereg a szakadék egyik oldalán, a másik pedig túlsó oldalán rekedt, így megfelelő érintkezési pont híján a hosszabbítás az érdektelenségbe fulladás okán elmaradt. Kis ideig még várakoztak a katonák, hátha történik valami, de aztán harcmező híján elpakolták a fegyvereket, és nekiálltak kitalálni, hogy mivel is töltsék életük hátralevő részét. Tulajdonképpen egyik fél sem okozott meglepetést: a Jók helyreállították Celenheim királyságát, amit jelenleg a tanács által segített Atlindel királynő irányít, különösen ügyelve a szakadék felügyeletére. A másik oldalon sokkal több időnek kellett eltelnie a helyzet „normalizálódásig", vagyis addig, hogy ismét visszatérjenek a régi szép idők, azaz a totális anarchia. Amikor éppen nem egymás baráti lemészárlásával töltötték idejüket a délutáni zsúrokon, mindegyik, akár csak cseppnyi mágikus erővel rendelkező fazon azon munkálkodott, hogy Vatart visszahozza onnan, ahová került (a Pokolban ugyebár nem tartózkodhatott, lévén az neki a meghitt otthon boldogságát jelentette volna). Mindeközben a Föld is magához tért abból a borzalmas sebből, amit a mágia ütött rajta, és megkezdte lassú gyógyulását, ami lassan odáig vezetett, hogy a régebben mérföldnyi széles Rés két széle méterekre megközelítette egymást.

Egyre gyakoribbak a kémek Celenheim (a Rendes Fickók földje) oldalán, és nagyon úgy néz ki, hogy a Dreg'Atar (így nevezi magát a szörnyekből álló „nép") nemsokára megindítja az újabb offenzívát; ott akarják folytatni, ahol ezer évvel ezelőtt abbamaradt a dolog. Celenheim erre nincs felkészülve; noha a tudomány, a kultúra sosem látott magasságokba fejlődött, a katonai erejük elhanyagolható. Ismét olyan emberre van szükség, aki egyedül képes dűlőre vinni az ügyet: egy Hős kell a királyságnak. (Nyelvvizsga nem szükséges, de nagy lyukak generálásának képessége, továbbá szögekkel kivert bunkók és pengeéles bárdokkal történő kommunikációs képesség kétségkívül előnyt jelent az állás betöltésében. Fényképes önéletrajzokat a „Pusztuljon mindegyik!" jeligére várják a szerkesztőségbe.)

Győzelem vagy halál!

Természetesen az imént említett hőst mi fogjuk alakítani, és – ismét csak természetesen – teljesen véletlenül keveredünk bele a küzdelembe. A történet azzal indul, hogy csekélységünk tevőleg is nehezményezi a kicsit erőszakos adósződők ténykedését, mire azon nyomban bevágnak minket a helyi Alcatrazba. Fegyver nélkül, szédelegve ébredünk, ám nem nyalogathatjuk sebeinket túl sokáig, ugyanis a börtönt megtámadták Dreg'Atar előőrsei, egyelőre néhány gyenge Snotling képében. (E szerzetek egyébként erőteljesen ittasak is, más állapotban ugyanis nem egy ilyen, nem különösebben nagy stratégiai értékkel bíró objektumot választanak ki célpontnak.) Kint persze már egy sokkal nagyobb ütközet zajlik, de ha ezt is túléltük, akkor nemsokára elkeveredünk a



↘ A goblinok néha megosztják velünk értékes élettapasztalataikat





↗ Ugye nem gondolják komolyan, hogy ezzel a járgánnyal repüljek?













↗ A vérnyomokból ítélve ott már jártam

királynőhöz. Ő bíz meg minket a feladattal, hogy megtaláljuk az Ősöket (Ancestors), akik a Rés másik oldalán laknak, a pletyik szerint ugyanis közülük származott a legendás noname-varázsló, Vatar gyilkosa. Ha egyáltalán még élnek… Az évezreddel ezelőtti katasztrófa óta ugyanis senki nem találkozott velük; talán csak a Dreg'Atar népség – ebben az esetben viszont küldetésünk valószínűsíthetően kudarcra van ítélve. Innentől kezdve azon kell fenekednünk, hogy épségben átjussunk a Rés másik oldalára, és ott megtaláljuk a visszahúzódó varázslókat.

Amennyiben a sötét oldalt választjuk, akkor céljaink sokkal világosabbak és egyszerűbbek lesznek: a lehető legnagyobb kárt kell okoznunk Celenheimnek. Többek között el kell lopnunk mágikus tárgyakat, meg kell gyilkolnunk értékes embereket, reality show-kat kell sugároznunk nekik – tehát a szokásos megfélemlítő taktikával kell élnünk. Igaz, itt nem önszántunkból dolgozunk, ugyanis karakterünket egy meglehetősen formás hölgy kommandírozza. A dominákra bukóknak ettől talán felcsillan a szeme, de legyen szabad megjegyezni, hogy az összhatásból elég sokat levon az, hogy egy ízeltlábúakkal körbevett sziklán állunk, és folyamatosan üvöltözik velünk a fémbe öltözött boszorkány.

A főhős te vagy!

Nagyon leegyszerűsítve a dolgokat a játék egy külső nézetet használó akciójátékként aposztrofálható, bár itt azért sokkal mélyebb a játékmenet, mint mondjuk abban a Rune-ban (PS2), amire szintén illik az előző megfogalmazás. Ugyan az első két pályán még nincsenek alternatívák, de később már több karakter közül választhatunk. Akár pályáról-pályára cserélgethetjük hősünket, de persze kódoroghatunk végig a szívünkhöz nőtt hőssel is.

Ahhoz, hogy az egyre újabb kasztok megnyíljanak előttünk, meg kell mentenünk az adott szereplőt a játékban. A varázsló például akkor válik elérhetővé, ha kiszabadítjuk börtönéből. Ráadásul ilyenkor velünk is jön a szint hátralevő részében, és segít minket, ahol éppen szükség van szolgálataira.

Természetesen minden pályán van egy (esetleg több) optimális karakter, de az általános trükk az, hogy mindig alkalmazkodjuk az adott helyszínhez. Például ha pár csúfos elhalálozás után tudjuk, hogy az adott küldetésben rengeteg lávalény fog ránk támadni, akkor ne erőltessük a csak kevéssé tűzálló/sebző harcost, hanem szereljük fel inkább egy varázstudó karakterünket a jeget köpő varázsbottal, aki a siker jóval nagyobb reményében kelhet útra.

A két oldalon összesen 12 karaktertípus lesz kipróbálható, de természetesen vannak rejtett lények is. Ezek tulajdonképpen csak három paraméterben különböznek egymástól. Az első az életerő mértéke, ami szerintem teljesen egyértelmű – a lovag sokkal több csapást bír ki, mint a keszeg druida. A gyorsaság is igen fontos, ugyanis sokszor múlik azon az életünk, hogy elérünk-e időben egy gyógyitalhoz, elég gyorsan húzódunk-e fedezékbe mondjuk egy ház mögött, vagy egyszerűen csak idejében meg tudjuk-e csapástávolságra közelíteni a ránk varázsoló lichet. A karakterek termetéből erre lehet következtetni, a benga nagy ogre sprinteredményei például jóval szerényebbek, mint egy kecses orgyilkosé. A harmadik paraméter legalább olyan fontos, mint az előzőek:



HALFLING/GOBLIN

Faj: *Halfling/Goblin*
Ezek a figurák átmenetet képeznek a harcos és az íjász között – gyorsabbak, mint az előbbi, ám nagyobbakat tudnak ütni, mint az utóbbi. Emellett használhatnak mérgezett nyílvesszőt is, ami néhol egész jól jön. Ugyan elég gyors, de ennek ellenére sem túl erős karakter, nem nagyon ajánlanám…



↘ Nem kell megijedni, ő csak a menürendszer egyik alkotóeleme



KNIGHT/BERSERKER

Faj: *Ember/Ogre*
A legerősebb harcosok a játékban, akik szinte bármilyen fegyvert használhatnak, leszámítva a hosszú íjakat. Mindig vegyük meg nekik a legerősebb fegyvert (hogy kardot, baltát vagy kalapácsot használunk, az tulajdonképpen mindegy) és a legtöbb páncélt, aztán mindig irány a harc sűrűje! Legerősebb fegyverük a Hammer of the Sky.





↗ Csatám Vatarral kirobbanó sikert arat

az, hogy az adott hős milyen felszerelést tud használni. A harcos természetesen minden súlyosabb eszközzel profi módon bánik, és még a nyílpuskákkal is jól elboldogul, ezzel szemben a druida a varázsbotja mellé legfeljebb egy tőrt köthet az övére. A mérnök ezen felül bombákkal van felszerelve, az íjász előtt pedig egy egész sor speciális nyílvessző válik elérhetővé. Páncélt ugyan mindenki hordhat, ám pajzsot csak a közelharcban is járatos srácok vihetnek magukkal.

Felszerelésünket a pályák között tudjuk módosítani, de itt a fejlesztőknek volt pár érdekes húzása, ezért érdemes erre bővebben kitérni. Kezdjük a pénzügyi bázissal. Pénzt a pályákon találhatunk, egyrészt rejtett helyszíneken (mondjuk egy ládarakás mögött, vagy éppen egy félreeső ház erkélyén), másrészt viszont néhány meghatározott ellenfél tetemén. Célszerű mindenütt a 100%-os teljesítményre rámenni, hiszen ezáltal egyrészt egyre jobb felszerelési tárgyak válnak elérhetővé, másrészt pedig a titkos karakterek egy részét is így tehetjük elérhetővé. Azt mindig látjuk a képernyőn, hogy az adott helyszínen mennyi arany gyűjthető össze, tehát a pályák befejezése előtt még visszamehetünk a korábbi és – remélhetőleg – teljesen megtisztított területekre, hogy megtaláljuk a kimaradt érméket is. Az igazi summák persze nem az arannyal tömött zsákocskákban vannak, hanem a drágakövekben, amelyek akár 250 aranyat is érhetnek.

Amennyiben sikerül teljesíteni a pályát, kapunk egy kis jutalmat, majd mehetünk a boltba. Itt az eddig szerzett pénz minden fillérje az összes karakternél megjelenik, tehát ha kizárólag a lovaggal teljesítettük eddig a pályákat, attól még az elkölthető pénzből fejleszthetjük a mérnököt is. Ráadásul bármelyik tárgyunkat eredeti árán tudjuk eladni is, nincsenek tehát hiénalelkű kereskedők, akik a közelgő világbékére tekintet nélkül 50%-os felárral adják a hősies küldetéshez szükséges cuccokat. Így aztán bármelyik fegyvert /páncélt/nyílvesszőt kipróbálhatjuk, és ha nem válik be, akkor megyen a vásárba, és egyszerűen veszünk helyette egy másikat. Ez rendes húzás volt az alkotóktól, így bátran próbálkozhatunk a különböző összeállításokkal.

Kard ki kard!

A program harcrendszere erős hasonlóságot mutat a már említett Rune-nal, vagy éppen bármelyik másik akciójátékkal – legalábbis ami a közelharci fegyvereket illeti. Kezünkbe fogjuk a kardot/baltát/akármit és lenyomjuk a támadás gombot. A taktikus alkatúak megpróbálkozhatnak azzal, hogy a megfelelő időben egy irányba húzzák a kart, és ezzel nagyjából arra suhintanak; esetleg a ritmikus nyomkodásra is rámehetünk, amivel kombókat csalhatunk elő. A hasonló programoktól eltérően igen nagy szerepe lesz a pajzsunknak (már annál a karakterosztálynál, ahol használhatjuk), ugyanis pusztán a fenti módszer használatával nagyon hamar lecsapnak minket. A pajzsot a bal flippergombbal használhatjuk, és ezzel igen látványos küzdelmeket bonyolíthatunk le – ugrálunk, hajolgatunk, az ellenfél csapását kivédjük, majd egy visszakezes lendítéssel bemosunk neki egy óriásit. Nem állítom, hogy ez valami túl bonyolult harcrendszer, viszont igen élvezetes csatákat lehet vívni vele.

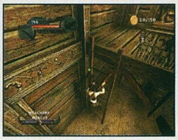
A varázslók (beleértve a druidát, a lichet és minden hasonló szerzetet is) kizárólag a botjuk segítségével bűvölhetnek – és itt most kivételesen nem a szexuálmágia rejtelmeire utaltam. Összesen nyolc varázsbot közül válogathatunk, melyek elsődleges feladata a lövedékek szórása lesz. Már a pálcák nevéből, de még inkább a kinézetükből lehet tudni, hogy milyen típusú lövedékre számíthatunk – amelyik zölden füstöl, az nyilván mérgezni fog, amelyik jegesen csillog, abból meg hideg jégszilánkokat eregethetünk. Ilyenkor a célkereszt – pontosítok: célpötty – segítségével tájolhatjuk be ellenfelünket. Szerencsére a legtöbb lövedék nyomkövetős (de nem az összes!), ezért már akkor is jól járunk, ha nagyjából a jó irányba durrogtatunk.

A varázsbotok második funkciója általában védelmi jellegű: ehhez a másik flippergombot kell lenyomni, és ilyenkor általában az adott botra jellemző elem sebez meg mindenkit a környékünkön. (Példának okáért: egy villámcsapás a körülöttünk levő területre, vagy mondjuk egy minket körbevevő méregfelhő.) Két botnál azonban ez speciális hatással jár:











TITKOS KARAKTEREK

A játékban megszerezhető karakterek – melyekből a teljes kollekció a kilencedik pályán jön össze – mellett van még négy bónusz figura (kettő a jóknál, kettő a gonoszoknál). Ezek közül az első szett – földgólem, illetve kőgólem – akkor válik elérhetővé, ha befejezzük az adott campaignt. A második csoport – Battle Droid és Fetica – pedig akkor, ha az adott oldalon összegyűjtöttük az összes aranyat.







HUNTRESS/ASSASIN

Faj: ***Elf/Ember***
Ők lesznek a lövészeink, akik mind számszeríjakat, mind hagyományos hosszú íjakat használhatnak, az összes nyílvesszővel. Mivel közelharci fegyverük – különböző tőrök közül választhatnak – nem túl erős, ezért arra kell törekednünk velük, hogy ellenfeleiket messziről levadásszuk. Vannak igen jó fegyvereik, mint a Repeating Crossbow és az Etheral Bow. A nyilak közül ajánlanám a Bomb Arrow-t, a Sniper Arrow-t és a Magic Boltot.





ÚRI DIVAT CELENHEIMBEN

Minden karakter részére három különböző erősségű páncélt vásárolhatunk. A legkevesebb védelmet nyújtó példány 500 aranyba kerül, a közepes 1500-ba, míg a nehézvértezetért – a játékban szereplő legdrágább tárgyért – 4000 csengő érmét kell leszurkolnunk. A páncélok a sebződésünket csökkentik, ráadásul valami elképesztően jól néznek ki a durvább példányok. Alul az ogre berzerker fejlődését mutatjuk be, amint szelíd kiscicából vérengző fenevaddá válik.





↗ Látod, süni, kellett neked az a sok tüske...





a druida, illetve a lich saját varázspálcájával lényeket tud megidézni. Az előbbi egy gólemet, amelyik lomhán mozog, de nagyokat üt; utóbbi pedig árnyékcsontvázakat, melyek viszont fürgék, ám vitathatatlanul gyengébbek.

A harmadik fegyvercsoportba a számszeríjak, illetve a hosszúíjak tartoznak (utóbbit csak a huntress, illetve sötét párja, az assassin használhatja). Ezekkel szintén be kell céloznunk az ellenfelet, és itt hasznos lehet, ha a fejét próbáljuk bemérni – ez ugyanis halálos. Van néhány speciális íj is: az egyikbe akár tíz nyilat is betárazhatunk, és aztán egyszerre eresztheti el őket, egy másikkal pedig szinte géppuskázhatunk. Itt még megjegyeznék egy apróságot: a hosszúíjak sebzése attól is függ, hogy milyen erősen feszítettük meg az ideget.

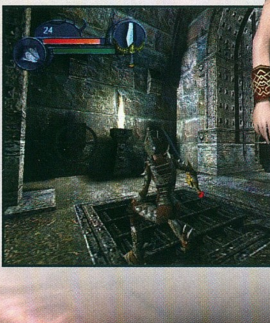
Speciális nyílvesszők is vannak dögivel: robbanó, mérgező, sőt még olyan is, amivel a legvadabb mesterlövészpuskát is felülmúlhatjuk, mert akár annyira ráközelíthetünk vele egy goblin orrára, hogy még a pörsenéseit is megszámolhatjuk.

Szépséges fantáziavilág

Azt hiszem az már képeinken is látszik, hogy az Enclave nagyon jól néz ki, az viszont nem biztos, hogy átjön, hogy mekkora részletességgel formálták meg Celenheim vidékeit, városait, épületeit. A legutolsó, legfélreesőbb házat is gyönyörűen kidolgozták, részletes textúrákkal borították be, és szinte mindenhol van valami részlet, amit másodperceken keresztül fogunk bámulni. Hol egy fantasztikus hidacska, hol egy dombormű a templom bejárata felett, hol valami bonyolult, látszólag cél nélkül működő szerkezet hívja fel magára a figyelmet. Rengeteg monumentális épületet fogunk felderíteni, amelyek szobrokkal vagy éppen különös, égre törő csavart tornyokkal vannak borítva. Bejárhatunk könyvek ezreivel zsúfolt olvasótermeket és békét sugárzó templomkerteket. A részletekről annyit, hogy sok helyen még a plafont is mozaikok, festmények borítják – azt hiszem ebből is kiderült, hogy ennél a rendkívüli környezetnél jobb helyszint elképzelni sem lehetne az Enclave számára.

A karakterek is stílusosak lettek, bár itt már el tudom képzelni, hogy nem mindenkinek fog tetszeni ez a bizonyos stílus. Az irányítható hősök cseppet sem tűnnek hősiesnek, inkább rengeteg csatától megviselt, fáradt harcosoknak. A ránk törő szörnyek – legyenek azok Celenheim vagy a Dreg'Atar oldalán – azonban igen részletesen kidolgozottak. Az egyiknek a szeme vöröslik a sötétben, a másiknak pedig a páncélján figyelhetjük meg a láncszemeket, vagy éppen a vadállatok bőréből összeeszkábált köpenyén az öltéseket.

Mindez külön igaz a főellenfelekre, akik nálunk körülbelül hatszor nagyobbak, és általában roppant barátságtalan kinézetűek. Az egyik láva-lény





DRUID/ SORCERESS

Faj: Fél-elf/ Ember

Ők lesznek az első varázslóink, és a kampányok első felében mindenképpen őket ajánlanám. A druidánál van egy extra varázsbot alapból, az Astral Staff, ami az egyik legjobb fegyvere! Ezzel célkövetős lövedékeket (szellem-madarakat) lőhetünk ki, ráadásul megidézhetünk vele egy kőgólemet is, ami rövid ideig velünk harcol. E mellett használjuk a Midwinter Frostot (a játék elején) és a Darkness of Despairt (ha már sok pénzünk van).















↗ Affene, ez mellé ment!

testén folyamatosan magma folydogál, míg egy másik böhöm nagy szörny ékszerként több emberi fejet hurcolász magával. Természetesen Vatarral is meg kell küzdenünk (ez az utolsó lépés a jók történetében), és bizony itt már trükköket is be kell vetnünk. Először a lény testen kívül levő szívét kell kipukkasztanunk pár tiszteletet parancsoló méretű nyílvetővel (akkorák a lövedékei, mint mi magunk), majd le is kell pofoznunk a fődémont. Közvetlenül előtte le kell győznünk egy másik óriási lényt, mégpedig úgy, hogy magunk is egy hasonló teremtmény bőrébe bújunk, ilyenkor a játék szinte egy Godzillás programra hasonlít.

Az elegancia egyébként nem csak az Enclave játék közbeni grafikáját jellemzi, hanem az egész körítést. Ugyan erre a játékok 99%-ánál semmi értelme kitérni, ám most mindenképpen megemlíteném a menürendszert, ugyanis itt egész egyszerűen hihetetlenre sikerült. Az egyes opciók között hangulatos videók vezetnek át, amelyeknek általában valamilyen madár a főszereplője (bár elismerem, ez így leírva cseppet sem lelkesítő, de ismét csak azt kell mondanom, hogy ezt látni kell!); a kontroller gombjainak bemutatása pedig egész egyszerűen elképesztő! (Szintén kiemelném a játék – és egyúttal a fejlesztők – weboldalát, ami hasonló igényességgel készült el, bár csak gyors netkapcsolattal rendelkezőknek tudom ajánlani; minden mozog, animál, és mégsem válik áttekinthetetlenné, mint annyi más oldal.)

A játék zenéje is kitűnően illeszkedik az Enclave egészét belengő hangulathoz. Általában kellemes dallamokat hallhatunk, azonban ha beindul az akció, akkor a zenészek is belehúznak a háttérben. Ajánlom megtekintésre a credits-listát, ugyanis SZERINTEM itt hallható az egyik legjobb szám a játékban.



ENGINEER/ BOMBARDIER

Faj: *Gnóm/Ork*

Ez a legegyedibb karakter a játékban, ugyanis rendelkezik egy saját fegyverrel: bombákat hajigálhat. Bár ezek egy robbanással kifektetnek szinte majdnem mindenkit, azért ésszel használjuk. A sima bombák egy nagy robbanással adják ki a lelküket, míg a „grease bomb" névre hallgatók görögtűzként égnek, ebbe célszerű belecsalni az ellenfelet (minket szerencsére nem sebez).

A sötét oldal ereje

Az eddigi féktelen dicséretek olvastán, valószínűleg sokan vonják fel a szemöldöküket: ha ennyi pozitív éneket zengek róla, akkor mire fel a viszonylag alacsony (bár a 86% már egy nagyon jó játékot jelöl) értékelés. Ez szinte kizárólag egyetlen dolognak köszönhető: a játék kiborító nehézségének. Vannak persze kisebb hibák, furcsaságok is, mint például a kamerarendszeren való kiigazodás, aminek profi szintű elsajátítása akár egy órába is beletelhet, vagy éppen a vér megvalósítása, ami furcsa módon csillog. (Szerintem sokaknak az sem fog tetszeni, hogy ugrani a jobb kar lenyomásával tudunk, vagy hogy nem keltünk hullámokat a vízben gázolva.)

Az igazi hiba, hogy a játék elképesztően, sőt tökéletesen szemét módon nehéz lett. Majdnem minden helyszínen vannak azonnal ölő csapdák: például leomlik alattunk a híd, vagy ránk omlik a fél ház. Ráadásul ezeket a pályaszerkesztők előszeretettel időzítették az adott küldetés végére – egyszer például fél órát töltöttem egy kikötőben, amíg sikerült mindent elrendezni (értsd: mindenkit leölni), és már csak egy feladat



↘ Azért ez elég égő dolog... miért nem ugrasz a vízbe lehűteni magad?

















LÉLEGZETELÁLLÍTÓ HELYSZÍNEK

Az Enclave pályatervezői nem érték be kicsiny falvakkal, lepusztult kunyhókkal, hanem a monumentalitásra törekedtek. Mint a képekből is látszik, nem is teljesen sikertelenül.













WIZARD/LICH

Faj: *Ember/Élőhalott*
Érdekes módon ezek a karakterek közelharcban erősebbek, mint a druida, illetve a sorceress. Itt a lichnek van egy extra varázsbotja, a Staff of the Damned, amivel sötét madarak reptetése mellett árnyékcsontvázat idézhetünk. Ez sokkal gyengébb, mint a druida kőgóleme, de sokkal gyorsabb is. A használandó varázsbotok listája ugyanaz, mint druidáéknál.



↗ Naaaa, fiúk, nem ér ilyen defenzíven játszani!





maradt: visszajutni a hajónkra. Ebben „csak" az akadályoz meg minket, hogy két ork lövöldöz minket boldogan a pálya másik végéről, leomlasztva körülöttünk mindent. Ha eltalál egy ágyúgolyó, akkor végünk, ha pedig nem tudunk lelassítani az előttünk megsemmisülő mólódarab előtt, akkor meghalunk. De említhetném a leszakadó függőhidakat, leomló lépcsőket vagy kőomlásokat – ha nem vagyunk elég fürgék, könnyen pórul jártunk. Menteni ugyanis a program automatikusan ment, ha végeztünk egy pályával, és mindössze néhány helyen (a főellenfelek előtt) tudunk állást menteni menet közben, és még ezt is visszatöltésenként 50 pénzért… Ráadásul bármikor bekaphatunk egy fejlövést egy különösen jól célzó varázslótól, és máris fuccs az óvatos előrehaladással töltött előző fél óra minden eredményének.

Komolyan mondom, rég nem idegesített fel program ennyire, mint az Enclave. Volt olyan pálya (ha jól emlékszem, akkor a tizedik vagy a tizenegyedik a jók oldaláról), ami a következőképpen kezdődik: van egy kilométer hosszú függőhíd, aminek a másik végén körülbelül öt assassin vár ránk, csőre töltött számszeríjakkal. Amint lőtávolba jutottam, azonnal lelőttek, és szinte semmit nem lehet tenni ellenük. Ha a lovaggal, pajzs védelmében mentem előre, akkor előbb-utóbb bekaptam egy fejlövést (úgy a táv felénél). Ha én is lövöldözni akartam, le tudtam szedni ugyan néhányat, de ezután már én is lőtávba kerültem. A varázslókat körülbelül két lövéssel szedik le, az idézett gólem pedig olyan ostoba, hogy azzal nem megyünk sokra. Körülbelül húsz próbálkozás után kénytelenek voltam egy kódot bevetni, mert csak így tudtam átkecmeregni a szemeteken. (Szóval melegen ajánlom Vári mester cheat-rovatát a hátsó szektorban.) Mindenkinek ajánlom továbbá a pihenést a pályák között, mert aki éhgyomorra akar leküzdeni több küldetést egymás után, annak komoly idegi problémai lesznek. Még jobb, ha néhány cimborával együtt próbálkozunk, így legalább megnyugtathatjuk magunkat: nem csak mi vagyunk bénák…

Minden jó, ha a vége jó

Sajnos a fejlesztés során a türelmetlen kiadó követelésére előbb az online játék, majd egyáltalán a többjátékos-mód tűnt el az Enclave-ből, pedig – mint azt a fejlesztők elmondták – a kooperatív mód igen élvezetes volt. Talán majd az Enclave 2-ben… (a játék egyébként jövőre kijön PS2-re és GC-re is) Az Enclave-et mindenképpen a kitartó játékosoknak ajánlom, akik nem adják fel öt elhalálozás után sem a próbálkozásokat. Nekik viszont nagyon, mert ilyen hangulatos fantasy-játékhoz még nem nagyon volt szerencsém, Xboxon pedig mindenképpen ez van a csúcson.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Az egyik legkidolgozottabb grafikájú játék
- Rengeteg játszható karakter
- A hangulatot csodásan fokozó zenék

ELLENE
- Elképesztően nehéz, és menteni sem lehet bárhol
- Nincs benne többjátékos-mód
- A két oldal szinte semmiben nem tér el egymástól

PEREPUTTY
- Enclave — *Conspiracy*
- Rune: Viking Warlord — *Take 2*
- Blood Omen 2 — *Eidos*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	92
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
86

1 játékos PAL WWW.STARBREEZE.COM



↗ Hajaj! Nincs ki a négy kerekem!







■ Túraautózás új szabályok szerint

TOCA RACE DRIVER

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CODEMASTERS **MEGJELENÉS** 2002. 08. 23. **PAL**

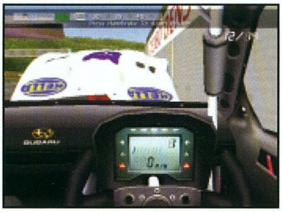
Hogy milyen érzés lehet egy touring car versenyen részt venni, azt ma már sokan sejtik, hála a Codemastersnek, illetve a cég TOCA sorozatának, mely háromrészesre bővült a PlayStation hosszas pályafutása alatt. Ezek a játékok egytől egyig az intelligens gépi versenyzőkről, és a ripityára törhető, és rendkívül életszerűen viselkedő autókról szóltak, ezért a szimulációk kedvelői előnyben részesítették az arcade típusú, viszonylag könnyen emészthető versenyekkel szemben. Igazi embert próbáló kihívás volt végigvinni őket. Jóllehet azért annyira nem, hogy két év alatt ne jutottunk volna a végére. Márpedig ennyi ideje, hogy a legutóbbi TOCA játék megjelent – szóval már nagyon időszerű volt, hogy végre elkészüljön a sorozat immáron PS2-es tagja.

A TOCA Race Driver igazi bőségszarunak tűnhet a sportág rajongói számára, hiszen nemcsak a brit bajnokság pályáit tartalmazza néhány külföldi helyszínnel kiegészítve (utóbbira a TOCA World Touring Carsban már volt példa), hanem teljes bajnokságokat is „beimportáltak" más országokból, s velük együtt természetesen a bajnokságokon szereplő autókat is. Összesen 42 licencelt kocsi szerepel és 38 nemzetközi helyszín. 13 bajnokság keretében Silverstone-tól kezdve Hockenheimig rengeteg érdekes pályán kanyaroghatunk, sőt (az egyszerűbb lelkületűek számára) még ovális NASCAR stadion is van – természetesen Amerikából. E színes nemzetköziség egyébiránt nem csupán a bajnokságok választékán látszik meg, hiszen német nyelvterületen a TOCA helyett a DTM bajnokság lett a játék címadója, ha netán valaki Ausztráliában jár, akkor az eladótól V8 Supercars Australia Race Driver címen kell kérni a játékot, Amerikában pedig az egyszerű Pro Race Driver megnevezést találták a legeladhatóbbnak... Ami azt illeti, lehet, hogy szükség is volt az ilyen kereskedő praktikákra, mert egy biztos: ezt a játékot nem a grafikája miatt fogják megvenni.

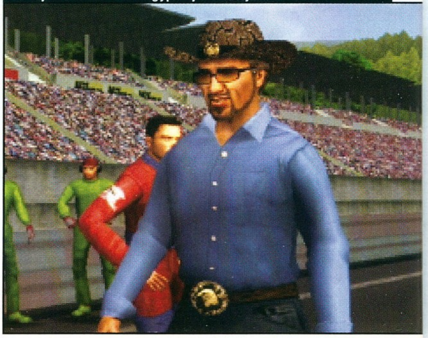
Hogyan gyártsunk autóroncsot?

Csak miután már futottunk néhány kört, akkor vesszük észre a játék értékeit. Azt hiszem, abban mindenki egyet fog érteni, hogy a törésminta az egyik legnagyobb ilyen érték. Nagyszerűen megoldották, hogy az autó ne csupán egy tömör blokk legyen, ami az ütések hatására itt-ott behorpad, hanem külön-külön sérüljenek az egyes alkatrészek. Persze valamennyi gyakorlata már volt ebben a programozóknak, elvégre az előző generációs Touring Car játékokban is remekül nézett ki, hogy egy-egy spoilerdarab és a motorháztető önálló egységet képezve leszakadt. Nos, ezt most még tovább tökéletesítették, s az autó teljes felülete valósághűen sérül. Amikor totál elvesztjük az uralmunkat a járgány felett, s netán az egyik kerékvető szegély úgy megdobja az autót, hogy vad bukfencezésbe kezdünk, a mutatványtól megvetemedett autó zárjai felpattannak, az ajtók kinyílnak, s ha netán rájuk esik a kocsi, rögtön le is szakadnak. A kissé huzatossá vált jármű pedig elég viccesen néz ki, főleg ha belső nézetből oldalra pillantunk – mert hát az ugyebár már hagyomány, hogy remek belső nézet is van. Hasonlóképp fel-

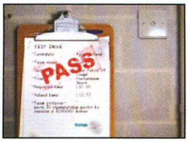




↘ Vajon ki lehet ez a nagypofájú cowboy?



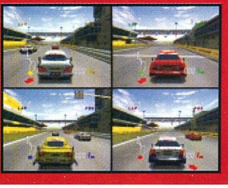


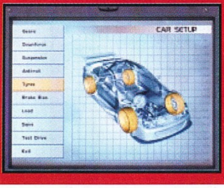




A FELKÉSZÜLÉS

Amikor megkezdünk egy bajnokságot, a garázsunkba kerülünk, s onnan már nem is léphetünk vissza az irodába, csak miután végeztünk valamennyi futammal. A garázsban több opció közül válogathatunk: monitorok mutatják, hogyan állunk az aktuális pontversenyben, a másik oldalon egy papírról olvashatjuk le, hányadik pozícióból fogunk startolni, a laptopunkra pillantva néhány műszaki beállítást eszközölhetünk, végül felnyitva a garázsajtót indulhatunk a következő versenyen. A műszaki beállítások között a legáltalánosabb dolgokat találjuk: állíthatunk a leszorító erőn, a felfüggesztéseken, a kipörgés-gátlón, a gumik típusán, illetve a fékeken – no és elmenthetjük/visszatölthetjük a konfigurációt. Ha úgy látjuk jónak, tesztkört is mehetünk. Feltéve persze, ha tényleg csak a beállításokat akarjuk tesztelni, és nem magunkat. A saját képességeinket inkább a szabadidőnkben érdemes fejleszteni önálló versenyek keretében. Két bajnokság között tehát távozni kell az irodából, mire az előtérben találhatjuk a játék egyéb üzemmódjait, úgymint a Free Race-t, a Time Trialt és a Multiplayer módot (multitap adapterrel akár négy játékossal!). Ezeknél természetesen választhatunk helyszínt és kocsit is, sőt borús vagy derűs időjárást, továbbá kötelező kerékcserét iktathatunk be, és a körök számát is módosíthatjuk.



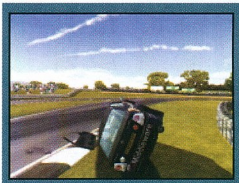




↗ Az esőben mindig beáll a forgalom









↗ Amióta "ráfeküdtem" az ajtóra, kissé huzatosabb lett a kocsi

nyílhat a motorháztető, és a csomagtartó is, úgyhogy láthatjuk: kívül-belül minden ki van dolgozva. A kisebb ütközéseknél ugyanakkor csupán félig „fáradnak le" apróbb alkatrészek: elkezd a kipufogódob lötyögni, vagy a hátsó lökhárító konyul le, amit jó darabig húzzuk magunk után, míg nem egy újabb koccanástól leszakad. Egészen rendkívüli, hogy ezek a különálló darabok még önmagukban is sérülnek, tehát ha valaki hátulról jön belénk, úgy a félig leszakadó lökhárító jól láthatóan összehorpad. Természetesen a lámpák is széttörnek, az ablakok pedig bepókhálósodnak, sőt frankón kirobban a plexi – az ütközés erejétől függően. Előfordulhat az is, hogy defektet kapunk, mire a felnin futva vagyunk kénytelenek folytatni a versenyt. Végül nagyon durva esetekben még a kerekeket is elhagyhatjuk. Természetesen nemcsak mi, hanem a riválisaink hasonlóképp el tudnak veszteni egy-egy darabot a kocsijukból, s az ilyen elszóródott dirib-darabok több kör megtétele után is ott hányódnak a pályán, s rájuk hajtva kidobja őket oldalra a kerék.

Akik sokat játszottak a PSX-es elődökkel, azok már az imént említett kis bukfenc kapcsán is érzékelhetik: a fizikai hatások teljesen máshogy lettek a játékban megvalósítva, mint korábban. A PSX-es Touring Car játékokban nagyon extrém dolgot kellett ahhoz művelni, hogy az autó felboruljon, s ha sikerült is ezt elérnünk, akkor sem láthattunk olyan hatalmas borulásokat. Kellemetlen kicsúszásokat, megpördüléseket annál inkább, amelyek viszont ebből a játékból hiányoznak. Azt kell tehát megállapítanunk, hogy a balesetekkel egyrészt hozzáadtak az élethűséghez, viszont a kicsúszásokat illetően sokat elvettek belőle.

Ez valami más

Ez az új TOCA teljesen más típusú pilótát kíván. Jobban boldogulnak vele azok, akik „játéktermes múlttal" rendelkeznek, és kevésbé lesznek tőle boldogok, akik a szimulátorokért rajonganak. Korábban minden egyes kanyart tökéletes íven kellett venni, s ki kellett kísérletezni, mekkora gázt adhatunk. Ha valami nem stimmelt, már ment is ki oldalra az autó fara. Most meg korántsem csúsznak a gumik, illetve ha mégis, akkor kiszámítható módon csúsznak. A játék fizikája közelebb áll mondjuk a Gran Turismo, vagy akár a Daytona USA megoldásaihoz – utóbbit említve arra célzok, hogy bizonyos kanyaroknál akár azzal is machinálhatunk, hogy egy nagyobb fékezést követően egy hirtelen gázfröccsel kipörgessük a kerekeket, vagy egyszerűen a kézifék segítségével csúsztassuk az autót a kanyarban.

Szó se róla, az ilyen manőverek kockázatosak, de oda se neki: ha netán a számításba hiba csúszik, nem történik tragédia. Az autó nem pördül meg könnyen a tengelye körül (a régi Touring Carban nagyon „baráti" volt, hogy a végén mindig menetiránnyal szemben állapodott meg a kocsi), sőt miután a fűre sodródunk, még akkor sem csúsznak meg a kerekek, s némi kerülőutat téve hamar visszakormányozhatjuk a járgányt a pályára. Némileg húzósabb a helyzet, ha a kis „kirándulás" alkalmával egy sóderágyban kötünk ki. Azonban ekkor sem igazán az van, amit várnánk: ahelyett, hogy drasztikusan lassulna a kocsi, inkább csak annyit tapasztalunk, hogy a gépünk rá sem hederít a kormánymozdulatainkra, s csakis az egyenes irányt ismeri.

A játék az agresszív vezetéssel szemben is jóval elnézőbb, mint a PSX-es elődök. Régen arra is vigyázni kellett, hogy nehogy hátulról meglökjenek minket, nemhogy lökdösődni lehetett volna. Nagy sebesség mellett bármilyen kis koccanás elég volt, hogy kibillenjen a kocsi az egyensúlyából. Most meg nyugodtan furakodhatunk, miközben tövig nyomjuk a gázt. A kiszorítósdi ráadásul eredményre vezet, így miért is ne alkalmaznánk – a versenybírák sem kényesek rá.

A durva vezetés maximum azért üthet vissza, mert az említett sérülések nemcsak esztétikailag rombolják az autónkat. A súlyosabb eseteket követően azonnal megjelenik egy ábra, amelyen az autó fontosabb alkatrészei vannak ábrázolva. Az alkatrészek egyre pirosabbak lesznek, minél többet sérülnek. Nekicsapódunk mondjuk a palánknak, mire besárgul az első kerék, aztán még néhány ütközés, és máris pirosban látszik, majd a következő balesetnél akár ki is törik. Bár meg kell hagyni, hogy elég strapabíróak a járgányok, úgyhogy a két-három-

↘ Lehet, hogy elfelejtettem indexelni...







RYAN MCKANE

Egy elszánt fiatal pilóta – a játék főhőse. A leghőbb vágya, hogy egy napon világbajnokká avassák.

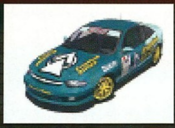
TOCA RACE DRIVER

Alfa Romeo 147 – TOCA TOUR

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 270
Tömeg (kg): 975
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 140

Opel Astra V8 – DTM

Hengerűrtartalom: 4.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 1080
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 186

Chevrolet Cavalier – AMERICAS SERIES

Hengerűrtartalom: 2.2 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 250
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 132

Lexus IS200 – TOCA TOUR

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 270
Tömeg (kg): 975
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 141

Ford Falcon V8 – V8 SUPERCARS

Hengerűrtartalom: 5.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 620
Tömeg (kg): 1350
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség 198

Dodge Neon – AMERICAS SERIES

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 250
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 131

MG ZS – TOCA TOUR

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 270
Tömeg (kg): 975
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 140

Holden Commodore – V8 SUPERCARS

Hengerűrtartalom: 5.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 620
Tömeg (kg): 1350
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség 198

Daimler Chrysler Eagle Talon - AMERICAS SERIES

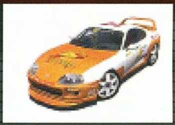
Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Négykerék
Teljesítmény (lóerőben): 210
Tömeg (kg): 1200
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 135

Peugeot 406 coupé – TOCA TOUR

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 270
Tömeg (kg): 975
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 142

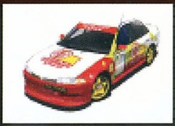
Alfa Romeo – ALFA GTV CUP

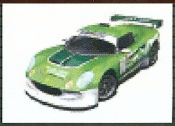
Hengerűrtartalom: 3.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 230
Tömeg (kg): 1050
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 135

Toyota Supra – EUROPEAN CUP

Hengerűrtartalom: 3.0 liter
Turbó: Van, twin
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 320
Tömeg (kg): 1400
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 155

Vauxhall Astra Coupé – TOCA TOUR

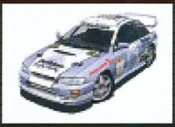
Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 270
Tömeg (kg): 975
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 147

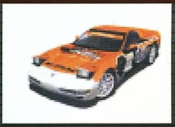
Mitsubishi Mirage – PACIFIC CHALLENGE

Hengerűrtartalom: 1.8 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 240
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 121

Lotus Sports Elise – EUROPEAN CUP

Hengerűrtartalom: 1.8 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 200
Tömeg (kg): 756
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 135

Audi TT-R – DTM

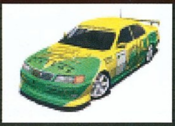
Hengerűrtartalom: 4.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 1080
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 198

Subaru Impreza WRX IV – PACIFIC CHALLENGE

Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Négykerék
Teljesítmény (lóerőben): 280
Tömeg (kg): 1200
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 130

Chevrolet Corvette Z06 – EUROPEAN CUP

Hengerűrtartalom: 5.7 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 385
Tömeg (kg): 1400
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 171

Mercedes Benz CLK – DTM

Hengerűrtartalom: 4.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 1080
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 181

Toyota Chaser – PACIFIC CHALLENGE

Hengerűrtartalom: 2.5 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 276
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 133

Saab 95 Aero – NORTHERN EUROPEAN CUP

Saab 95 Aero – Northern European Cup
Hengerűrtartalom: 2.3 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 250
Tömeg (kg): 1100

VEZETHETŐ AUTÓK

Proton Satria GTI – SOUTHERN EUROPEAN CUP



Hengerűrtartalom: 1.8 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 220
Tömeg (kg): 1050
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 127

Dodge Viper GTS-R – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



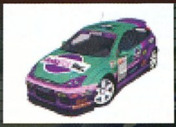
Hengerűrtartalom: 8.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 650
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 225

Chevrolet Corvette– ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 6.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 400
Tömeg (kg): 1200
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 155

DPRS T-230 – SOUTHERN EUROPEAN CUP



Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 230
Tömeg (kg): 1050
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 135

Nissan Skyline GT-R R34 – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



Hengerűrtartalom: 2.6 liter
Turbó: Van, Twin
Meghajtott kerék: Négykerék
Teljesítmény (lóerőben): 620
Tömeg (kg): 1500
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 180

TVR Tuscan R – ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 4.2 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 1000
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 200

Subaru Impreza WRX – SOUTHERN EUROPEAN CUP



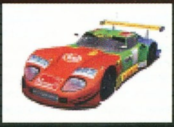
Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Négykerék
Teljesítmény (lóerőben): 250
Tömeg (kg): 1200
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 130

Toyota Supra – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



Hengerűrtartalom: 3.0 liter
Turbó: Van, twin
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 600
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 180

Marcos Mantis LM 600 – ELITE CHAMPIONSHIP-A



Hengerűrtartalom: 5.9 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 750
Tömeg (kg): 1050
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 200

Chevrolet Monte Carlo – AMERICAN ALL STARS



Hengerűrtartalom: 5.9 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 780
Tömeg (kg): 1633
Sebességfokozatok: 4
Végsebesség (MPH): 210

Dodge Charger – ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 7.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 425
Tömeg (kg): 1500
Sebességfokozatok: 4
Végsebesség (MPH): 150

Koenig C62 – ELITE CHAMPIONSHIP-A



Hengerűrtartalom: 3.3 liter
Turbó: Van, twin
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 800
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 236

Marcos Mantis GT3 – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



Hengerűrtartalom: 5.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 440
Tömeg (kg): 1100
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 185

Mini Cooper – ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 1.275 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Első
Teljesítmény (lóerőben): 180
Tömeg (kg): 700
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 145

Toyota GT1 – ELITE CHAMPIONSHIP-A



Hengerűrtartalom: 3.6 liter
Turbó: Van, Twin
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 600
Tömeg (kg): 900
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 230

TVR Tuscan Challenge – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



Hengerűrtartalom: 4.5 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 850
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 190

Mitsubishi Lancer Evo VI GSR – ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Négykerék
Teljesítmény (lóerőben): 350
Tömeg (kg): 1250
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 146

TVR Cerbera 12 Speed – Elite Championship-A



Hengerűrtartalom: 7.7 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 800
Tömeg (kg): 1088
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 230

AC Cobra 212 S-C – LOLA WORLD CHAMPIONSHIP



Hengerűrtartalom: 3.5 liter
Turbó: Van, twin
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 1000
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 155

AC Cobra Mk4 CRS – ELITE CHAMPIONSHIP-B



Hengerűrtartalom: 5.0 liter
Turbó: Nincs
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 225
Tömeg (kg): 1000
Sebességfokozatok: 5
Végsebesség (MPH): 145

MG Lola Le Mans – Elite Championship-A



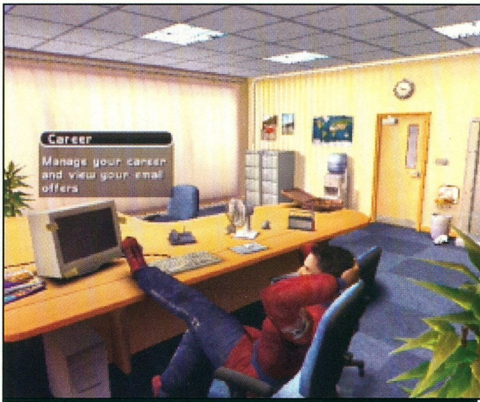
Hengerűrtartalom: 2.0 liter
Turbó: Van
Meghajtott kerék: Hátsó
Teljesítmény (lóerőben): 450
Tömeg (kg): 675
Sebességfokozatok: 6
Végsebesség (MPH): 215

TÚRAAUTÓK A VALÓSÁGBAN

Az abszolúte laikus ember felteheti a kérdést: tulajdonképpen mi is az a TOCA? Arra nem nehéz rájönni, hogy a Touring Car rövidítéséről van szó, de ami a lényeg: ez a négy betű speciel a Brit Túraautó Bajnokságot jelöli – illetve még pontosabban az azt szervező társaságot. A BTCC (British Touring Car Championship) szabályai szerint kétféle versenyosztály létezik: a BTC Touring és a BTC Production. Mindkettőben maximum 2000 köbcentis autók indulhatnak, de míg a Touring osztályban a sorozatgyártott alvázon kívül szinte minden alkatrész speciális (igaz, szigorú megkötésekkel), addig Production osztály jóval közelebb áll a kereskedelmi forgalomban kapható típusokhoz. A két osztály közti különbség leginkább abban érzékelhető, hogy Touring autók teljesítménye kb. 270 lóerő körül mozog, ugyanakkor a Production típusok általában úgy 215 lóerővel rendelkeznek. Ami a játékot illeti: a Race Driverben ezeknél nagyobb teljesítményű verdákat is vezethetünk, mert a TOCA Tour csupán az egyik bajnokság a lehetséges 13 közül.







Fő a kényelem - nem kell túlzásba vinni a menedzserkedést

körös versenyeknél aligha tapasztaljuk, hogy rosszabbul gyorsulna a kocsi vagy nem venné be a sebességet – nincs elég idő összetörni. Ilyesmire általában csak a hosszabb versenyeknél kerül sor. Egyébként meg ha valami rakoncátlankodik, úgy azt megjavíttathatjuk, hiszen a boxutcák nem csak dísznek vannak. A garázsunknál ott várnak ránk a szerelőink, s már odafele megadhatjuk, mennyi időt adunk nekik, ami persze befolyásolja az elvégezhető munka mennyiségét.

A hosszabb (legalább 5 körös) versenyeknél előfordulhat, hogy egy kiállás kötelező,még ha nincs is rá szükségünk. Amennyiben elmulasztjuk, az az eredményünk semmissé tételét vonja maga után. Egyéb esetekben amúgy ritkán büntetnek minket diszkvalifikációval, az elnéző versenybírák azt sem veszik zokon, ha netán egy kanyart a füvön keresztül lerövidítünk.

Autós kalandjáték?

A TOCA Race Driverben most még jobban igyekeztek bevonni a játékost a versenyekbe, amit a tervezők azzal kívántak elérni, hogy személyeket kreáltak, s tulajdonképpen egy kezdő versenyzőnek, Ryan McKane szerepének eljátszása a feladatunk. Tulajdonképpen a játék címe is ennek érzékeltetésére lett „Race Driver". Ryan igazi versenyzőcsaládból származik, még az ereiben is gázolaj folyik: az apja híres autóversenyző volt, akit azonban a pályán ért utol a vég. (Ezt az emléket láthatjuk a játék indításakor.) A megszeppent kisfiú azóta felnőtt, s nem akar csalódást okozni az öregnek. Már nagyon fűti őt a tettvágy, főleg hogy időközben Donnie, a bátyja (aki természetesen szintén versenyző) halmozza a sikereket, s egyre-másra gyűjti be a díjakat. Őt meg még mindig csak tesztpilótaként jegyzik... Na de most itt az alkalom: a bátyus beprotezsálta őt az egyik istállóhoz, s már csak rajtunk – azaz a játékoson – múlik, hogy megvalósuljon hősünk régi álma: megszerezni a világbajnoki címet.



A történet innentől a játékban folytatódik, de mielőtt bárki is téves következtetéseket vonna le, talán jobb, ha mindjárt tiszta vizet öntünk a pohárba: ez a „kalandos" autóverseny – bárhogy is reklámozzák az alkotók – tulajdonképpen nem más, mint közjátékokkal megspékelt bajnokságok sorozata. Ezzel a megoldással kétségtelenül jobban megismerhetjük a versenyzők életét, viszont – anélkül hogy lekicsinylően szólnék a hangulatos kerettörténetről – vannak ennél fontosabb újdonságok. Legfőképp az, hogy a vezetésen kívül más feladataink is vannak: nevezetesen önmagunkat kell menedzselnünk.

Esztétikus módon hanyagolták a száraz menüket, és helyette kaptunk egy tetszetős irodát, melynek a különböző pontjaira mutatva végezhetjük el a versenyzéssel kapcsolatos teendőinket. Igaz, ami igaz: megvannak az olyan feltétlenül szükséges menük, mint a nyelvválasztás, a képernyő beigazítása, illetve a hangerő és az irányítás állítása, de azokat szépen elrejtették egy iratszekrény mélyére. Így tehát lazán helyet foglalva a bőrfotelünkben három fontosabb dolgot tehetünk: szerződés után nézhetünk az E-mailjeink között, megnézhetjük a falra kifüggesztett világtérképet, melyen a legkiválóbb versenyzők lesznek bejelölve (erről majd később), illetve távozhatunk az irodából, s valami módon eltölthetjük a szabadidőnket.

Mi? Hogy zöldségeket beszélek? Hogy mindez nem is újdonság? Na jó, elismerem: a V-Rally 3 után nagyon is ismerős lehet az iroda elrendezése, de hát két különböző cég párhuzamosan fejlesztett játékáról van szó, úgyhogy nyilvánvalóan véletlen az egybeesés.

Csináljunk karriert!

Na de lássuk a dolgok menetét! A számítógépünk képernyőjére pillantva először is be kell jelentkeznünk a játékba: a program egyszerre négy játékos állását tudja nyilvántartani. A főhőst ugyan nem lehet átkereszteIni, de becenevet adhatunk neki, s ezzel különböztethetik meg játékosok a saját állásukat. Ezek után kerülünk a levelező programhoz, ami mellett van még két opció: egyrészt átnézhetjük a szereplésünket, másrészt van egy „kijelentkezés" menüpont is.

Amikor nekifogunk a karrierünknek, először csak egyetlen E-mailünk van, melyben tesztvezetésre invitálnak minket az egyik csapathoz. A teszt abból áll, hogy adva van egy köridő, s azon belül kell teljesítenünk. Kezdetben olyan nevetséges ez a limit, hogy gyerekjáték a bajnokságba bekerülni. Maga a bajnokság sem megerőltető, eleinte szinte hagyják a játékost nyerni – az ellenfelek korán fékeznek, így egy-egy kanyarnál könnyen megelőzhetünk akár 4-5 autót is. Nem kell foglalatoskodnunk olyan apróságokkal sem, mint a pole pozíció megszerzése. Minek is kéne, hiszen egy pillanat alatt elhúzhatunk a fél mezőny mellett, s kis ügyességgel akár már az első kör végén utolsóból elsők leszünk. A PlayStationön orrvérzésig begyakorolt TOCA pályák különösképp könnyűnek tűnnek, s a korábban igen keménynek vélt kanyarokat is könnyedén bevesszük. Szóval elég hamar összegyűjthetjük annyi bajnoki pontot, amennyit kívánnak tőlünk, s megszerezhetjük első bajnoki címünket.

Persze amint az elvárható, a későbbi kupák egyre nehezednek. Hogy mennyire, az attól függ, melyik csapathoz sikerül leszerződnünk. Az első sikereink után ugyanis megsokasodnak az E-mailjeink, s már válogathatunk is, milyen kocsit szeretnénk vezetni. Itt jegyzem meg: az ajánlatokban le van írva, hány lóerős kocsit adnak alánk, de ennek nagysága nem áll egyenes arányban a várható nehézségekkel. Amennyiben például az Opel – akarom mondani Vauxhall – Astra mellett döntünk (ami nem a legizmosabb kocsi), már eleve úgy indul a dolog, hogy megint egy tesztvezetésen kell részt vennünk (erre nem mindegyik csapat tart igényt), ráadásul csak négyszer próbálkozhatunk a szükséges köreredmény elérésével. Ha ennyiből nem sikerül, akkor nincs szerződés.

A nehézséget tehát az határozza meg, hogy az adott csapat melyik bajnokságon kíván indítani minket – ez szintén közölve van a felkérésben. A bajnokságok elméletileg lépcsőzetesen helyezkednek el, de a gyakorlatban is, hiszen így vannak ábrázolva az eredménytáblán. A legalsó lépcsőfokon hat bajnokságot teljesíthetünk, plusz néhány önálló versenyen szerepelhetünk (amelyekre két bajnokság között szokták meginvitálni hősünket), és ezeken legalább 132 pontot kell összegyűjtenünk, hogy feljebb léphessünk a következő lépcsőfokhoz. Ott aztán újabb négy bajnokság és az önálló versenyek várnak ránk, illetve egy 162 pontos értékküszöb, ami a legprofibb bajnokságoktól választ el minket. Hogy hol tartunk épp a „lépcsőmászásban" azt a számítógépünknél tudjuk megnézni. Ennek az elrendezésnek az a legnagyobb előnye, hogy nem teljesen lineáris a játék: magunk dönthetjük el, hogy mely bajnokságok teljesítésével törünk a világbajnoki cím felé, és ha nagyon jók vagyunk,





DONNIE MCKANE

Ryan bátyja, aki már szép sikereket ért el autóversenyzőként, de a világbajnoki címet még nem szerezte meg.

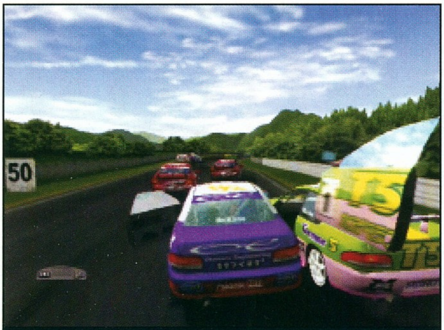
Akkor merre is van az arra?





MELANIE SANCHEZ

A lánya és egyben személyi titkára a „Kubai" Joenak, aki egy saját versenyistállóval rendelkezik.

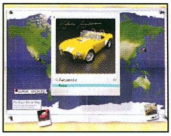


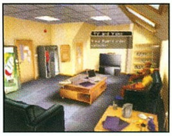
↗ Ha most valaki jön balról, az én ajtóm is így fog repülni











hamarabb léphetünk feljebb. (Egy-egy bajnokság hat menetből áll, melyek mindegyikén 10 pont gyűjthető be, tehát három bajnoki címmel máris lehet magasabbra kapaszkodni.) Végezve egy-egy bajnoksággal egyébként párbaj kihívásokat is kapunk telefonon, méghozzá igen tehetséges pilótáktól a világ legkülönbözőbb pontjairól. Őket tarthatjuk számon az irodában kiszögelt térkép segítségével, s általában valami egzotikus autóval versenyezhetünk ellenük.

A TOCA Race Driver karrier módja annyiban is hasonlít a V-Rally 3-ban tapasztaltakhoz, hogy a versenyeket elméletileg nem lehet újrapróbálni, mert minden második futam után automatikusan elmentődnek az eredményeink. Annyiban viszont szerencsére eltér, hogy a mentésre rákérdez a program, úgyhogy ha vissza akarunk térni egy korábbi álláshoz, úgy mégis van egy kerülőút. Csak meg kell szakítanunk a karrierünket, majd ki kell jelentkeznünk a számítógépnél, s újra bejelentkezni a korábban mentett állással. Csupán az idegesítő ezzel kapcsolatban, hogy a garázsból sajnos nem tudunk visszamenni az irodába – csakis a pause menüben van erre mód, ahol az aktuális versenyt és az egész bajnokságot egyaránt feladhatjuk.

Előny vagy hátrány?

A törésminta kielemzésénél volt alkalmam dicsőíteni a játék grafikusainak munkáját, de a külcsínnel kapcsolatban nem csak kedvező benyomások érhetnek minket – bár ez nyilván a bevezetőből is kiderült. Kicsit szokni kell a dolgot. Főként az új „kalandos" karrier módnak köszönhetően elég éles a kontraszt, hogy az emberek milyen remekül ki vannak dolgozva (ami egyébként meglepő egy autóversenyhez készült engine-től), ugyanakkor a háttérben a tribünök előző generációs színvonalat képviselnek – azaz egy textúralapra felfestett színes paca képezi a tömeget. Nehéz magyarázatot találni, hogy vajon a pályák miért néznek ki úgy ahogy. Ámbár nem is olyan nehéz: csak fáradjunk a szabadidőszobába, ahol egy házimozi-rendszer is helyet kapott, melyen egy egész hosszú előzetest nézhetünk meg a Colin McRae Rally 3-ból. Az ízelítőt látva még a laikus számára is feltűnhet a hasonlóság közte és a TOCA közt. Amikor bukfencet vetnek az autók, nagyon egyformán szakadoznak le a darabok a járgányról és deformálódik a kasztni. Alighanem ugyanazon „motor" hajtja mindkét játékot, amivel csak annyi a probléma, hogy ez a motor szemlátomást a ralijátékhoz lett tervezve. A raliban pedig köztudott, hogy csupán az idő az ellenfél, s dimbesdombos tájakon, erdőkben száguldozunk, míg a Touring Car versenyek esetében 14 autót kell számon tartania a programnak, és a versenypályák általában sík területekre épültek. A szomorú végeredmény jól látható: a tereptárgyak kimunkálására már nem maradtak erőforrások, s nem elég, hogy sematikusak az épületek (sehol sincsenek az etalonnak számító Gran Turismo 3-hoz képest), de még így is gondban van a gép a teljes horizont kirajzolásával. Mint a „régi szép" PSX-es időkben, a fák és az épületek esetenként párszáz méterre előttünk villannak fel, s a távolba tekintve ürességet fedezhetünk fel. Ráadásul amit már kirakott a gép, azok a tárgyak is gyakran elkezdenek villogni – nyilván nagyon meg lett erőltetve az engine, ha egyszer a játék végső verziójában ilyen csúfságok bennmaradhattak. A programozók mentségéül szóljon, hogy viszont ezzel az igénytelenséggel sikerült azt elérni, hogy lelassulást vagy akadozást sosem tapasztalhatunk, és csak ritkán történik meg, hogy magát a pályát azért nem látjuk előre, mert még nem tudja kirajzolni a gép. Szóval akit nem annyira a táj érdekel, hanem maga a verseny – márpedig azt hiszem ezzel a többség így van – az nagyon is elégedett lesz a játékkal. A pályára és az autóra koncentrálva az árnyoldalak helyett inkább a napfényes részeket látja az ember – tulajdonképpen szó szerint is, hiszen a dinamikus fényhatásoknak köszönhetően a szembe sütő naptól kicsit fénylik az aszfalt, az environment mapping jóvoltából pedig az autó felületén minden tereptárgy tükröződik. Amit pedig még nem említettem: a motorhangok is nagyon jók. Szinte a zúgásukról felismerni, hogy épp milyen kocsit előzünk.

Elégedetlenségre adhat viszont okot a töltögetési idő. A játék minden apró-cseprő eseménynél töltöget, és mindig elég sokat. Az már-már röhejes, hogy amikor az egyik tesztkörrel kudarcot vallunk, a követelmény és az általunk futott idő összevetése után ismét csak betöltődik a pálya. Vajon a rövid „fejszámolás" idejére nem tudott volna a memóriában maradni?

Na de hagyjuk ezt: a leglényegesebb kérdés ugyanis egy versenyjáték esetében a mesterséges intelligencia. E tekintetben ugyanaz a helyzet, mint a fizikai hatásokkal: kicsit könnyítettek a játékos dolgán. Jópofa, hogy az ellenfelek is gyakran hibáznak, vagyis az önhibájukból kicsúsznak, s a mezőnyből többnyire csak az első három versenyző az, aki komolyabban leizzaszthat minket. Pontot szerezni és továbbjutni így nem ördöngösség.

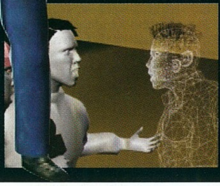
Úgy tűnik, a Race Driverrel az a különös helyzet állt elő, hogy akik eddig förtelmesnek találták a TOCA játékok fizikáját, azok most a legfrankóbb versenyjátéknak fogják tartani a GT3 mellett, viszont akik csípték a korábbi változatokat, azok berzenkedve mondanak le róla, valószínűleg túl könnyűnek találják, és nosztalgia gyanánt talán még arra is vetemednek, hogy újra elővegyék a régi PlayStation programokat. Hogy melyik tábor van többségben, azt csak a jó ég tudja – illetve majd eldöntik az eladási statisztikák. Ha engem kérdez valaki, én mindenképp a játék kipróbálása mellett voksolok, a túl profi pilótáknak pedig javaslom a „SIM" cheat bekapcsolását.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



A NAGY KALAND

A Codemasters azzal harangozta be a Race Drivert, hogy nagyszerű történetmesélés révén nemcsak versenyezhetünk, hanem a játékban szereplő karakterek életébe cseppenünk bele. Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy minden egyes verseny előtt valami kis közjáték zajlik. Néha csak annyi, hogy csinos lánykák emelik az aktuális show színvonalát, viszont bizonyos eseményeknél „fontosabb" dolgok is történnek: megköttetik egy szerződés, avagy hősünk ismerkedik más versenyzőkkel, akikkel általában kölcsönösen hergelik egymást, hogy aztán a pályán döntsék el, ki a jobb. Egészen bámulatos, mennyi energiát feccöltek ezeknek a jeleneteknek az elkészítésébe, illetve a karakterek megtervezésébe. Azt figyelembe véve még érdekesebb a dolog, hogy az egésznek tulajdonképpen semmi gyakorlati haszna egy autóversenyes játékban. Már persze ha nem tekintjük azt gyakorlati haszonnak, hogy egy kicsit fokozzák a versenylázat.







BOBBY SCOTT

A szerelő, aki a szaktudásával kívánja világbajnoki címhez segíteni Ryant.

MELLETTE

- Diribdarabokra törhető járgányok
- Nemzetközi pályák, és sok autó
- Hangulatos közjátékok

ELLENE

- A helyszínek gyatra kidolgozást kaptak
- Egyfolytában poligonhibák csúfítják el a tájképet
- Hosszas töltögetések minden egyes mozzanatnál

PEREPUTTY

- Gran Turismo 3 A-Spec
  Sony
- TOCA Race Driver
  Codemasters
- F1 2002
  EA Sports

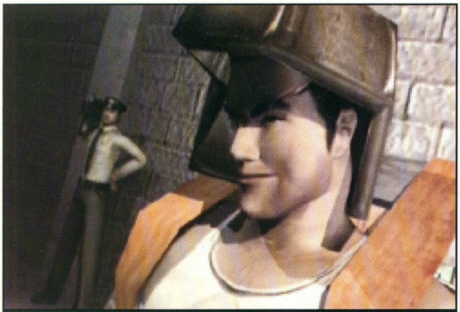
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	89
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

80

4 játékos | PAL | WWW.CODEMASTERS.COM



A villamosszékben ülő embernek ritkán őszinte a mosolya



Az ál-Keanu Reeves megint letöltött egy kung-fu programot

Lenyúlták Max Payne-t! Ráadásul túl is léptek rajta...

DEADTORIGHTS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2002.8.21. **NTSC** 2002.11.29 **PAL**



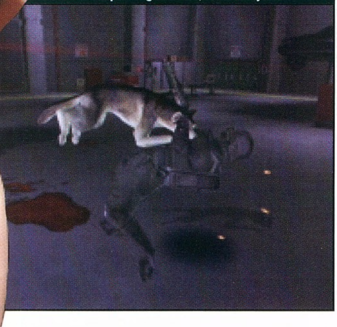
Halál a jogokra? Mmmmmm... nem is rossz! Úgy hangzik, mint valami általános érvényű politikai állásfoglalás Khomeini vagy valami egyéb gyanús ajatollah memoárjaiból, netán egy transzparens felirata, amellyel polgárjogi szervezetek magukról megfeledkezett aktivistái vonulnak az utukba kerülő parlamentek elé valami különösen jól sikerült éjszakájuk után. Pedig csak egy Xbox-játék, amelynek címe és szellemisége pontosan illeszkedik a manapság igencsak trendinek számító „rosszcsont-játékok"-vonulatba (Grand Theft Auto, Driver és társai). Ezek óriási népszerűsége kétségkívül annak köszönhető, hogy minden egyes játékos szabadon kiélheti bennük azon elfojtott vágyait, amelyet a való életben nem akar és/vagy nem mer – mellesleg állandó megélhetést biztosít gyanús esztétáknak és elvált pszichiáternőknek, akik idióta értekezéseket folytathatnak „Az aggresszív játékok kulcsszerepe a fiatalság eltorzult szellemi fejlődésében és társadalmi beilleszkedési problémáikban" témakörben, míg valaki jól a hátukra nem ver egy léccel. (Érdekes módon ezek a tanulmányok sosem térnek ki arra a kérdésre, hogy vajon jobb lenne-e, ha a fiatalság inkább egy Live-show keretében, az utcán élné ki eme vágyait, de ezt a témát most ne feszegessük.)

Egy modern Sam Spade

A történet főhőse, Jack Slate, a klasszikus Dashiell Hammett- és Raymond Chandler-féle detektívregények modern reinkarnációja, a kemény fiú a kemény nagyvárosban. A történetnek az USA (fiktív) Grant City nevű városa ad otthont, amelynek rendőrségi állományában teljesít szolgálatot a mi Jackünk. Egy (igen kevéssé) szép napon egy gyilkosság elkövetéséhez érkezik helyszínelni, ahol megdöbbenve tapasztalja, hogy a holttest nem más, mint a szintén egykori rendőr (majd magándetektív) Frank Slate – azaz a kedves papa. Ezzel meg is van a klasszikus motiváció (a bosszú), amivel egyetlen játékosnak sem lesz nehéz azonosulnia. Miközben hősünk megpróbálja kinyomozni, hogy ugyan miért is ölték meg az apját (már ugyebár azon nyilvánvaló okon kívül, hogy halott legyen), egy több hullával járó lövöldözés után őrizetbe veszik, és többek között belekeveredik egy köztiszteletben álló jótékonykodó, Augie Blatz meggyilkolásába is, midőn – a klasszikus klisék szerint – eszméletlenül találnak rá néhai Mr. Blatz hullája társaságában. Hogy ugyan mitől lesz egyértelműen bűnös minden egyes ponyvában az a személy, akit ájultan találnak egy hulla mellett, annak a logikáját sosem értettem (talán olyan ravasz, hogy leüti saját magát az áldozata mellett?) – mindenesetre a következmény elég egyértelmű. Az ítélete halál, egy olyan kisülésen, amely kisüléseket kelt... Tipikusan Bruce Willis-i módon azonban meglép, és ettől kezdve élete egy merő menekülés lesz egyrészt a rend őrei elől, az őt üldöző gengszterek elől, na és persze megbosszulatlan apjának kísértő szelleme elől...

Az előzményekről az első pályán, illetve az azt követő videókban derül sor, de ez a pálya egyben a tutorial is, amely a fent említett lövöldözés helyszínén zajló akcióban (egy éjszakai gyártelepen) felettébb szájbarágósan magyarázza el, mi mindenre képes hősünk, hogy ép bőrrel megúszhassa kalandjait – vagyis a játék kezelését. A tréningben kapott feladatok alapján egyébként a játék elég unalmasnak ígérkezik, de a második, majd különösen a harmadik pályán kiderül, hogy a tréning körülbelül úgy viszonyul az éles küldetésekhez, mint mondjuk a dianás cukorka egy hétdekás Jack Daniels társaságában eltöltött éjszakához. Hősünk mozgásrepertoárjában megtalálható minden a szökkenéstől a falhoz lapulásig, és a puszta kezes harc kidolgozásához, animációjához és remek kezeléséhez hasonlót akciójátékban eleddig kizárólag a Bouncerben láttam PS2-n. A puszta kéz azonban legtöbbször kevés lesz a ránk lövöldöző népes populációkkal szemben. Fegyvereket (és a hozzájuk való tárat) a leütöttektől/hulláktól szerezhetünk, de alkalmasint el is vehetjük a kartávolságban levőktől (a különböző fegyverekhez más mozdulatsor társul, és menet közben új kombókat is tanulhatunk), sőt esetleg a még viszonylag élő fickókat magunkkal is hurcolhatjuk élő pajzsként (legalábbis addig, amíg még viszonylag élnek). Az egyébként aranyos, hogy ha már nincs szükségünk eme pajzsra és ellökjük a fickót, Jack azonnal tarkón is lövi... (Ezt nyilván kommunikáció-szakon tanulhatta.) Ha jól számoltam, a fegyverarzenál tíz reális darabból áll, a pisztolytól a rakétavetőig, és mindegyik azon a módon működik, ahogy az a való életben is elvárható (a shotgun pl. közvetlen közelről elsöprő erejű, de már kisebb távolságra is nagyon pontatlan.) Ugyanúgy működik egyébként rajtunk is az ellenséges arzenál: Jacket nem Rambóból klónozták, azaz csak mérsékelten golyóálló, a rajta keletkező lyukakat a szokásos EÜ-csomagokkal toldozgathatjuk.

Jackre csak 50%-ban mondható el karaktertípusának „se kutyája, se macskája" jelzője: cica nincs (szőke se, mindet leszerződtették a Bond-játékokhoz) – blöki viszont van! A Shadow névre hallgató K-9 munkavizsgás eb, fajtáját tekintve husky, tényleg árnyékként követi mindenhová a gazdit. (Vajon miért pont husky, és nem német juhász?! Csak a textúráin kellett volna barnára cserélni a fehéret, és egészen elfogadható juci lett volna belőle – a huskyk egyébként is kizárólag a parizerre jelentenek veszélyt, emberre esetleg akkor, ha le akarja csatolni róluk a szánhúzó hámot...) Shadow feladata kettős. Egyrészt: ha a fegyverlistából őt „választjuk", akkor a tűz gombbal ráuszíthatjuk a célpontra, akinek nemcsak a torkát harapja át, hanem még el is hozza a fegyverét a gazdinak (nagyon sokszor csak így tudjuk az ellenfeleket semlegesíte-



Hozd szépen a gazdinak, kicsi kutyám!







Lefegyverző hangulatban



Gyere, megyünk sétálni!



Na csá!

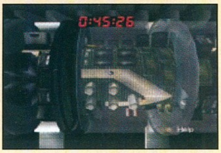
HOGY KÉSZÜL AZ ACTION NOIR?

A Dead to Rights ötlete közel három évvel ezelőtt született meg egy bizonyos Jesse Taylor fejében, aki azzal az ötlettel játszadozott, hogy a 'Die Hard'-hoz és a 'Halálos fegyver'-hez hasonló akciófilmek képi világát egy játékban is megvalósítsa. A játékkonzolok új generációja lehetővé is tette, hogy valóra váltsa az elképzeléseit. (Legalábbis ez volt az egyik ok. A másik pedig az, hogy az ember ilyesfajta ötleteinek valóra váltását némileg elősegíti, ha főállásban a Namco amerikai tagozatának kutatásért és fejlesztésért felelős elnökhelyettese. Úgy azért kicsit könnyebb, mint mondjuk Nyíregyházáról, a negyedik emeletről.) Taylor szerződtette producertársnak Andre Emersont, aki korábban az Activisionnek, a 3DO-nak és az MGM-nek dolgozott, és mellesleg nagy rajongója a John Woo-féle hongkongi akciófilmeknek, továbbá egy mintegy ötven főből álló állandó csapatot. A két producer aztán alapvető hóbortjait (Die Hard és hongkongi akciófilmek) megspékelte még egy kis kultikus szósszal, nevezetesen a film noirból vett elemekkel (tudjátok, azok a fekete-fehér filmek, amelyekben a Humphrey Bogart alakította mogorva magándetektív eldohányozta a költségvetés felét; klasszikus példája „A máltai sólyom"), leszámítva azt, hogy titkon szeretett hölgyek nem lesznek – egy akcióhőshöz nem illenek az ilyen macsóhoz méltatlan allűrök. Az egész kivitelezéshez már kezdettől fogva úgy álltak hozzá, mintha mozifilmet forgatnának, kezdve azzal, hogy egy profi forgatókönyvírót béreltek ki a karakter és a történet kidolgozására (korábban a Transformers mozin dolgozott, illetve a Soviet és Nuclear Strike-on), aki egy százoldalas forgatókönyvet tett le az asztalra. A különleges effektekhez szintén profi filmeseket használtak: a motion capture-technikával készült mozgásokhoz például a Smashcut Inc. kaszkadőreit használták (ők csinálták a Harcosok Klubja, a Mátrix és a Batman Forever speciális effektjeit), sőt az ominózus lassított jelenetes ugráshoz ugyanazokat a kaszkadőröket, akik Brad Pitt és Keanu Reeves dublőrei voltak. A zenét az a Kevin Manthei nevű fickó szerezte, aki a Resident Evil és a Scary Movie 2 kottáját körmölte, a hangeffekteket pedig a Robocopban vagy az Ötödik elemben zajongó brigád. Az eredmény gondolom nyilvánvaló: a Dead to Rights lett minden idők legnagyobb költségvetésével készült Namco-játéka. (Bár itt az ok és az okozat kissé összemosódik: nem feltétlenül azért dolgoztattak a fenti fickókkal, mert a költségvetés akkora volt, hanem azért lett akkora a költségvetés, mert...) Mindenesetre az azért a költői túlzás, hogy a szerzők által 'Action Noir'-nak nevezett stílus olyan vadonatúj lenne (mint azt büszkén hirdetik magukról) – hasonló stílust és hangulatot mondjuk már a tökéletes bukásnak számító DC-s/PC-s Urban Chaosban is láthattunk 2-4 évvel ezelőtt (pedig milyen jó kis játék is volt!), hogy ne az egyenesen ordító párhuzamként jelentkező Max Payne-t említsem. Csak azért nem kezdek el gúnyolódni ezen, mert az kétségtelen tény, hogy a Dead to Rightsra büszkék lehetnek a szerzői.

MINIJÁTÉKOK

Ki tudja hány anyja lehetett annak, aki kitalálta, hogy különféle minijátékokkal „színesítsék" az egyébként is remek játékot – de EGYETLEN nő biztos nem tudna elkövetni egy ilyen szörnyszülöttet! Jó, kicsit a túlzás bűnébe estem, mert a bombák hatástalanítása még egész szórakoztató (az analóg karok segítségével úgy kell időre végigvezetni egy hengerben a higanygolyót, hogy az ne érjen az áramkörökhöz, azaz „az út széléhez"), és annak is van egy sajátos feelingje, amikor go-go girlnek átminősülve kell a táncjátékokhoz hasonlóan ütemes gombnyomkodással elterelni a gengszterek figyelmét a sztriptízbár hátterében settenkedő Slate-ről – de aki a többi gombnyomkodós minijátékot (szkanderezés, súlyemelés, zárnyitogatás stb.) kitalálta, az elmehet abba a jó édes... szóval oda. Mérgelődésem legfőbb oka nem maga a játék – hát Istenem: nekem ezek nem mennek, de jópár ismerősömnek se! –, hanem az az elv, hogy a minijátékokat is egyfajta szakaszként fogja fel a játék, és a teljesen lineáris játékmenet miatt addig nem is mehetsz tovább, míg nem nyomkodsz elég ütemesen a nem igazán erre tervezett Xbox-kontrolleren. Egy csomó pályát csak úgy tudtunk megcsinálni, hogy a játékok egyik része csak nekem ment, a másik pedig Zolinak, de volt precedens „te nyomd azt, majd én ezt"-eljárásra is. Grrrr!



ni, de ilyen alkalmak után várni kell kicsit, amíg az adrenalinszintje visszatöltődik az új csibészeléshez); másrészt: néhány helyzetben átvehetjük felette az irányítást, hogy speciális helyzeteket oldjunk meg (például a hatodik vagy a hetedik pályán időre ki kell szimatolnunk vele az elrejtett bombákat, amit aztán gazdi egy minijátékkal semlegesít).

Hátra van még az a mozdulat, amikor Jack lassított mozdulattal a levegőbe szökkenve normál sebességgel célozhat és lőhet á la Max Payne. (Csak azért nem kiáltok plágiumot, mert Take 2-ék meg a Mátrixból lopták.) A Max Payne-ben néhány kretén boldogan mutatta, hogy az ilyen jelenetekben a kamera felé vánszorgó töltényeken látni a véseteket (szerintem ez inkább a legnagyobb állatság, amire a Windows óta hardver erőforrást pazaroltak) – itt nincs ilyesmi sallang, viszont a mozdulatot (akárcsak a kutyust) a börtönpálya vége után egyszerűen muszáj lesz egyre többet alkalmaznunk, ha nem akarjuk, hogy kilyukasszák a bőrünket.

Pályán vagyunk!

A játékban (a tréninggel együtt) összesen 17 pálya lesz, amelyek egyenként is több, jól elkülöníthető alpályára oszlanak (egy-egy szakasz végét rendszerint egy kisebb, a játék grafikus motorjával készült jelenet is jelzi). Ugyan elméletileg bárhol lehet menteni, de gyakorlatilag a mentés az adott szakasz elejére fog vonatkozni (oda, ahova egyébként sajnálatos, ámde roppant gyakran bekövetkező elhalálozásunk esetén is visszarak). A „pálya" kifejezésnek egyébként is sajátos értelme van a játékban: a szerzők nevezik így a nagyobb egységeket, amelyek nemritkán akár egy rövidebb, önálló játéknak is beillenének. A mentésre és méretre vonatkozó elmélkedésemet szépen szemlélteti például a börtönpálya: a földi halandó a köter konvertibilis fizetőeszközére, 25 csomag cigarettára vadászik, amelyek beszerzéséhez agyon kell vernie a börtön szinte teljes elítélt-állományát (akit nem, ott minijáték jön, ami még rosszabb) – és ez egy szép nagy börtön! Miután ezt beszerezte, majd újabb barterbizniszek után végre a csatornarendszerben vezető menekülési útvonal térképére cserélte, a játékos elégedetten hátradőlve szemléli, amint a videóban Jack elégeti a memorizált térképet, mert azt hiszi vége a pályának. Téved. Most van a felénél, a másik fele (a csatorna) viszont egyetlen hatalmas szakasz, aminek végén a nyolcfős shotgunos fogadóbizottság bizony elég kellemetlen meglepetés... (ilyesfajta meglepetésből lesz bőven).

A pályák egyébként jobbára a renderelt „videó-akció-CG videócska-akció-akció" menetrendet követik (néha megszakítva némi minijátékkal – azoknak nyitottam egy külön anyázós bokszot), de egyrészt a folyamatos akció, és a cselekmény alakulása miatt fel sem tűnik ez az egyszerű recept. A pályák (szakaszok) designja az egyéb konzolos előélettel nem rendelkező Xbox-játékok kapcsán elég szkeptikus Vári Zoli mestert is néha elismerő csettintgetésre késztette, mert a „változatos" kifejezés talán kicsit túlzottan leegyszerűsítő lenne rá. Van itt mindenféle helyszín, mint a bazárban: az állandó utcai lövöldözés mellett például éjszakai látogatás atyánk sírjához (mókás, ránk lövöldöző helikopterrel az egyébként is barátságtalan temetőlakók százai mellé), kergetőzés a dokkban, felhőkarcoló amortizációja egy lopott helikopterről és így tovább. A pályák berendezése is megér egy misét (kettőt is), ráadásul a tereptárgyak legtöbbje interaktív (a billiárdklubban zajló tűzijátéknál például eleve szét kell lőnünk a színes ablaküvegeket, hogy egyáltalán célba vehessük a mögötte levő ganxtákat), legalábbis annyira, hogy megmaradjanak a falra fröccsenő vérfoltok és a golyóütötte lyukak. Például igen aranyosan fest a fentebb említett billiárdklub, miután 10-15 shotgunnal felszerelt pofával tartottunk ott eszmecserét... Klassz!

<taps>

Őszintén szólva nem nagyon szeretem a „mész-oszt-gyaksz"-típusú akciójátékokat, de a Dead to Rights az bizony <ide behelyettesíthető bármilyen tetszőleges, nyomdafestéket nem tűrő jelző> jó! A játékra elköltött pénz tökéletesen jó helyre ment, mert ebben a játékban tulajdonképpen minden a helyén van (és milyen jól!): fordulatos történet, állandó akció, felsőfokú játékfejlesztői tananyagnak kívánkozó pályadesign, remek videók, egyszerű és mégis hatékony kezelés, elég okos mesterséges intelligencia (ahol úgy tűnik, hogy az AI „bután" mozgatja az ellenfeleket, ott a készítők pontosan ezzel akarták szivatni a t. játékost), elképesztően jó látvány-, és audioeffektek... trilláromhajj! Tényleg olyan mint egy AAA+ kategóriás jenki akciófilm, ráadásul a nehézségi fokozatot is hajszálpontosan sikerült beállítani arra a fokozatra, amikor a játékos már éppen készül elhagyni a „közepesen anyázós"-szintet, de még nem lépett a „na én most már ezt szétverem"-fokozatra. Még azok a <fenti jelző ismételve> minijátékok is kellettek a játékba, hogy legyen valami, amit lehet szidni. (Mondjuk szívesen elvinném egy kicsit sétálni amolyan Jack Slate-módra azt, aki kitalálta őket, hogy aztán az andalgás végén belelőhessem a Dunába, jól!) A szavatosság itt egy meglehetősen kiterjesztett fogalom: egyrészt már EGYSZER végigkecmeregni a játékon is „kissé" hosszadalmas mulatság, de – lévén a teljesített pályák külön-külön is újrajátszhatóak – bármikor elő lehet venni egyet-egyet némi idegnyugtató lövöldözésre. (A lapkiadásban dolgozóknak bokszzsákkal nem rendelkező irodák esetén meg különösen ajánlott! Az én kedvencem egyébként az a pálya, amelyiken egy harci helikopter végtelen lőszerrel tárazott fedélzeti gépágyújával darabokra lövünk egy csillogó felhőkarcolót, amúgy Silent Scope-módra, eme sajátos módszerrel biztosítva az épületben kocogó lányka átjutását a gengszterektől hemzsegő folyosón. Mmmmm, az nagyon jó!) A Dead to Rights tehát majdnem biztosan óriási siker lesz Xboxon, de meghallgatásra találtak azon PS2-tulajok szörnyű átkai, akik szentségtörést emlegettek, hallván az E3-on, hogy a Namco X-kluzív játékot készít – még karácsony előtt a boltokban lesz a PS2- és GC-verzió is. Jöhet a második rész!

Spot
spot@ipma.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Szinte tökéletes játékdesign ■ Iszonyú hosszú, és pontosan olyan nehéz, hogy ne lehessen letenni	■ Dead to Rights *Namco* ■ Max Payne *Take 2* ■ Bouncer *Squaresoft*	GRAFIKA 88 HANG 82 SZAVATOSSÁG 92	90
ELLENE			
■ Nem lehet bárhol menteni ■ Ha egy minijátékot nem tudsz megcsinálni (és bőven akad	1 játékos	NTSC	WWW.DEADTORIGHTS.COM



↗ A fehér tájat Rau hamarosan vörösre festi



↗ Ez a fickó szemlátomást csak fele olyan jó, mint én





■ Tündérien brutális mészárszék

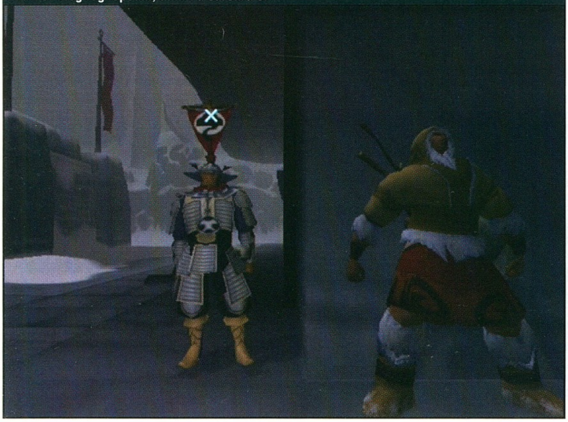
THE MARK OF KRI

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** SAN DIEGO STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.07.31. **NTSC**

Nagyon úgy tűnik, hogy a Sony nem átallott tanulni a Nintendótól, hiszen az utóbbi időben náluk is rendkívül szeretnek titkolózni. Ez pedig abban nyilvánul meg, hogy nemrégiben igen kellemes meglepetés érte a PS2 tulajokat: több olyan nagy volumenű fejlesztést mutattak be az E3-on, amiről korábban semmit sem lehetett tudni, noha már el is készültek – és már itt is vannak. Ezek közül az egyik a Mark of Kri: egy kivételes akciójáték, gyönyörű fantasy környezetbe ágyazva. Dzsungellel benőtt romok, hatalmas szoborfejek között járunk, melyeket mintha a polinéz vagy az azték kultúrákból kölcsönöztek volna az alkotók, s sztori olyan időkben játszódik, amikor barbár harcosok és királyok formálják a történelmet. Egy ördögi varázslat van a középpontban, melyet valaha azért alkottak meg, hogy átjárót biztosítsanak a Sötétség Birodalmába. *(Nyilván egy szovjet vízumról lehet szó – a szerk.)* Annak idején – sok nemzedékkel a játék főhősének születése előtt – az embereknek sikerült megakadályozniuk a mágia bevetését, s a varázsigéket, illetve azok jeleit hat részre osztották szét, majd – nehogy valaki ismét egyesíthesse őket – hat család őrizetére bízták. Mindez azonban már olyan rég történt, hogy a családok nagy része el is felejtette, milyen veszélyes dolgot is őriznek a testükre tetoválva, s csupán legendáknak tartják a régi történeteket. Ebből lesz aztán a bonyodalom: a túlvilágon – ahol az idő ismeretlen fogalom – türelmesen várnak a démonok (mondjuk úgy tényleg nem nehéz), és mostanában igencsak úgy tűnik, hogy nagy örömükre valaki újra felfedezte a varázsigéket, s újra egyesíteni akarja azokat.

Rau, a barbár kezdetben erről még mit sem sejt, s kedvenc sólymával a karján épp kihívásokat keres. A Kri jelének őrzője, az öreg, de még mindig jó kondiban lévő Baumusu, alaposan kioktatta őt a kardforgatás művészetéből, úgyhogy már csak a megfelelő feladatra vár, hogy bizonyíthassa tudását – ami persze a fentiek fényében nem is késhet sokat. A játékot természetesen Rau szerepében, egy vendéglőben kezdjük, s minden egyes kalandunk után ugyanoda térünk vissza, azaz itt kapjuk meg a klasszikus értelemben vett küldetéseinket. Eleinte elég kihalt a fogadó: Baumusun kívül emberünk az egyetlen vendég. A vendéglősnél tudakozódhatunk ennek az okáról: a csapos elpanaszolja, hogy a környező erdőben egy rablóbanda garázdálkodik. Nosza, rajta:

↘ Az őr meg fog lepődni, amint a sarokra ér



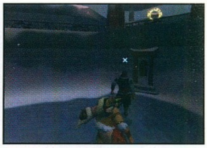
↘ Hova is tettem a Taiahát?





↗ A fenébe: a szemtelen kis lidérc elvette az egyik fegyveremet







ezzel meg is van az első munkánk, vagyis megtisztítva az erdőt fel kell lendítenünk a fogadó forgalmát. Kilépve az ajtón akár neki is láthatunk a dolognak.

A játék készítői gondosan ügyeltek arra, hogy kiokítsanak minket a különböző technikákról, így amikor a rablók táborához közeledve elsőnek vethetünk be valami cselt, akkor arról menet közben szöveges eligazítást kapunk. Bizony szükség is van ezekre, mert a látszat ellenére ez nem egy sorozatgyártott külső nézetes kaszabolós játék. Egyrészt rengeteg mód van az ellenség életének kioltására, másrészt már csak a sima küzdelem sem a hagyományos „megyek előre és odacsapok" metódussal történik. Az első kis üzenet a madarunk szerepére hívja fel a figyelmünket. Kuzo ugyanis nem csupán egy hangulati elem, ami repked össze-vissza, hanem egy hűséges társ, akinek kivételes szerepe van a terep felderítésében. Amennyiben megpillantunk egy kémlelő állást (kék fénysugarak hívják fel rájuk a figyelmet), az L2 lenyomásával odaküldhetjük a madarunkat, és körbenézhetünk. A rablóbanda ellen mondjuk ennek még nem sok haszna van: őket felderítés nélkül is simán kardélre hányhatjuk.

Tanulható technikák

Miután a rablóbandával leszámoltunk, visszatér az élet a normális kerékvágásba, s új arcok jelennek meg a fogadóban. Hősünk így nem marad sokáig munka nélkül: a pofák egyikétől egy új megbízást kapunk, s a kalandozásaink során lassacskán megismerhetjük a hat darabra osztott varázslat legendáját. A részleteket közjátékok mondják el, például Kuzoval el tudunk olvasni bizonyos ősi jeleket.

A kalandok során új fegyverekkel is gyarapodunk, illetve új technikákat tanulhatunk meg. Az első ilyen dolog a lopakodás. Amennyiben settenkedve közelítjük meg az ellenfelet, úgy azt egyetlen mozdulattal kivégezhetjük. Szép csöndben oda kell lopóznunk a hátuk mögé, mire egy szempillantás alatt kitekerhetjük a nyakukat vagy átvághatjuk a torkukat. (A normál küzdelemhez hasonlóan előbb be kell fogni az ellenfelet, mire az X először csak villog az illető feje fölött, majd csak akkor világít folyamatosan, amikor elég közel értünk: ez jelzi a kedvező alkalmat.) Érdekesség, hogy lopakodva akár két ellenfelet is el lehet tüntetni: ilyenkor egy kisebb kombót kell benyomnunk, s utána Rau egymás után kapja el az őrszemeket. Az őrök gyakran falak, illetve sarkok takarásában várakoznak: nagyszerű lehetőség, hogy egy ügyes manőverrel kiránthatjuk őket onnan, s a falra szegezhetjük őket, merthogy Solid Snakehez hasonlóan Rauval is odalapulhatunk a falakhoz. Mi több, Baumusutól egy olyan leckét is kapunk, miként lehet a magasból ráugrani a mit sem sejtő ellenségre. Az ellenséges katonák pozícióit természetesen Kuzo segítségével tudjuk kifigyelni. Miután madarunkat elküldtük a megfelelő ponthoz, a Háromszöggel úgy váltogathatunk az ő nézete és hősünk között, mintha csak egy külső perspektívába kapcsolnánk. Rendkívül hasznos segítség!

A lopakodást, illetve a bujkálást használhatjuk a veszélyes ellenfelek kikerüléséhez is. Mint amikor íjászok lesnek ránk, s hősünk védtelen velük szemben. Szerencsére Rau a harmadik küldetésünk alkalmával mondjuk már maga is rendelkezik íjjal. Ez a fegyver egy újabb kitűnő segédeszköz a lopakodáshoz: előbb lenyilazzuk a magasból kémlelő őrszemeket, s utána jöhetnek a sima közkatonák. Vigyázat, gyorsan és pontosan kell céloznunk, mert az őrszemek igencsak sasszeműek. A lehető legtávolabbról kell célba vennünk őket, és a fejüket kell eltalálnunk. Az íjászat kicsit hasonlít a lopakodáshoz, mert miután megfeszítettük az íjat és céloztunk, az áldozatunk feje fölött egy villogó X jelenik meg: amíg villog, addig csak a célpont testét találjuk el, s ez csak sérülést okoz neki, viszont ha kicsit feljebb célzunk, az X folyamatosan világít, s ez halálos fejlövést jelez. Minthogy nyílvesszőből véges a készletünk (s csak időnként vehetünk fel), nem árt tudni, hogy vannak páncélos katonák: ezekre felesleges is a muníciót pazarolni, amit egyébként a mellettük megjelenő ikon is mutat. Sajátos helyzet, hogy néha az ellenséges íjászok kedvezőbb pozíciókból (jól megválasztott magaslatokról) lövöldöznek, s miközben egymás után fúródnak belénk a nyílvesszők, mi nem tudjuk „befogni" őket. Nagyszerű dolog, hogy az ilyen túl távol lévő célpontokra megérzés szerint (vagyis kijelölés nélkül) is lőhetünk, s a találatainkat úgy is számolja a játék. Mellesleg az is nagyon igényes megoldás, hogy az ellenséges íjászok a saját embereiket is el tudják találni.

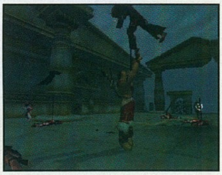
↘ Ennek pasasnak a torkán akadt a saját kése



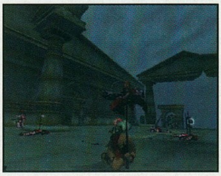
Aki karót ragad, karó által vész el

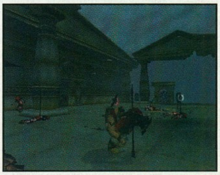
Mellesleg ha netán puszta kézzel védekezünk, jól időzítve a mozdulatot, kiránthatjuk az ellenfél fegyverét, s azzal szúrhatjuk keresztül. Minthogy utóbbi mozdulat megint csak egy kivégzéssel ér fel, az izmosabb, és jól felfegyverzett fickók ellen érdemes bevetni. Szó se róla, a „pórnép" ellen is hatásos, csakhogy nem árt figyelembe venni a tényt:





minél többet használjuk ezt a támadást, annál jobban kell időzíteni a fegyver elvételét. Valahogy így fest egy csinos karóba húzás Rau módszerével – az ellenségtől „kölcsönzött" karóval.







↗ Ez már biztos fejlövés









A BAJVÍVÁS

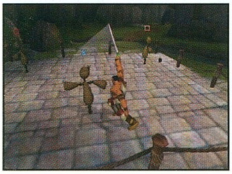
Mint már utaltam rá, a küzdelem sem a hagyományos módon történik. Mindenekelőtt koncentrálnunk kell az egyes ellenfelekre. A jobb analóg kart mozgatva egy izzó csóvával pásztázhatjuk körbe a terepet, s ezzel kijelölhetjük a körénk sereglett fickókat. A kijelölésnek azért van fontos szerepe, mert egyszerre 2-3 vagy még több ellenfél is támadhat ránk, s ennek megfelelően az irányító három gombja lesz társítva az egyes fazonokhoz – azaz X, Négyzet vagy Kör jelenik meg a fejük fölött. Amikor elindítunk egy ütést, a lenyomott gomb így egyben jelzés arra, hogy melyik ellenfelet kívánjuk megtámadni. Nekünk nem kell forgolódnunk: Rau automatikusan a megfelelő irányba csap, és hála ennek a rendszernek visszakézből is indíthatunk egy-egy csapást a hátulról vagy oldalról támadó ellenfelek felé. Fokozott brutalitással mészárolhatunk, ha kombókat is bevetünk. Amennyiben csak egyetlen katona van befogva, úgy lehetséges olyan kombó is, aminek a végén szó szerint kivégezhetjük az illetőt. A kombók listáját a pause menüben találjuk, s ebben a listában az a nagyszerű, hogy dinamikusan változik az aktuális helyzethez igazodva. Tehát attól függően vannak felsorolva a lehetséges kombók, hogy épp mennyi ellenfelet fogtunk be, és hogy épp melyikükkel vagyunk szemben. Ha netán menekülni szeretnénk (mert mondjuk dögrováson vagyunk, és a közelben megpillantottunk egy energia-bónuszt), a vívóállásból úgy tudunk kimozdulni, ha megszüntetjük a kijelöléseket (R3). Egyébként hadakozhatunk puszta kézzel is, de természetesen karddal hatásosabb. Később, amikor már többféle fegyverünk is lesz, a gomb nyomva tartásával válogathatunk az arzenálunkból. Sajnos meg kell jegyezni: kissé nehézkes a megjelenő ikonok közül gyorsan megtalálni a megfelelő cuccot, mivel az akció eközben nem áll le. Ha netán elmélázunk, azalatt frankón agyon is ütnek minket.





A harcról általánosságban még annyit lehet elmondani, hogy a gyengébb képességű ellenfeleket könnyen szétcsapkodhatjuk, de ők is okozhatnak meglepetést, ha nem figyelünk oda a környezetre. Ideálisan kell megválasztani a bajvívás helyszínét, mert a kőfalakról lepattan a penge, s ilyenkor az ellenfél ellentámadást indíthat. Még rosszabb, ha fába ragad a kard, aminek a kihúzásával így vesződni kell. A komolyabb ellenfelek ellen az R1-gyel aktiválható védekezést sem árt használni.

A harcoló felek egészségi állapotát a lábuknál megjelenő kis körcikkelyek szemléltetik, melyek zöld színből indulnak, és egyre pirosabbá válnak minden sérülés után. Természetesen a játékban találhatunk bónuszokat (piros ikonokat), melyekkel a saját energiánk regenerálható, sőt a teljes életerőt (vagyis az aktív körcikkelyek számát) is növelhetjük (fehér ikonok). Találhatunk ezeken kívül tekercseket is, melyek pedig az állásmentéshez szükségesek. A tekercsek csakis az adott szinten használhatók fel, mert amikor a fogadóba visszatérünk, automatikusan mentődik az állás, és tiszta lappal indulunk tovább.





Az íjon kívül még két igen „csinos" fegyverrel gazdagodunk a kalandjaink során, ezért egészen a legutolsó küldetésig is tartogat számunkra újdonságokat a játék. Az egyik ilyen fegyver a maorik által használt Taiaha, mely furkósbottal ötvözött lándzsának az a sajátossága (legalábbis a játékban), hogy egyszerre akár hat ellenfelet is oszthatunk vele – ergo megduplázódik a lehetséges kijelölések száma. No meg a vele végrehajtható kombók is párjukat ritkítják, például szó szerint karóba húzhatjuk az ellenségeinket. A csatabárd azonban még királyabb, amit Baumusutól örököl meg hősünk, s amivel frankón „elaprózhatjuk a dolgokat". Amikor a játék vége felé egy zombikkal teli várba tévedünk, vidám szecskázásba vedlik át az akció, s mindenfelé végtagok és fejek repkednek körülöttünk. Igazi hentesmunkát végezhetünk, noha a zombiknak megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy egy ideig sorra másznak elő a föld alól, így azért még az aprításban is kimelegedhetünk, s a túlerő esetleg végzetesnek bizonyulhat. Főleg ha netán elveszik a kedvenc „játékszerünket". Kis szemtelen lidércek ugyanis azzal próbálkoznak, hogy ellopják az éppen használt cuccunkat. Van rá példa, hogy egyszerre három tolvaj esik nekünk, s ha nem kaszaboljuk le őket időben (akkor ugyanis elejtik a szajrét), hirtelen ott találjuk magunkat egy zombikkal teli teremben, s az íjunkkal kell levadásznunk a lidérceket – no és távol tartanunk a zombikat...

A Mark of Kriben az a legérdekesebb, hogy a fegyvereinket taktikusan kell használnunk, s általában egyértelmű, hogy adott helyzetben mi a teendő. A játéknak csak egyszer kell elmagyaráznia, hogy mikor mi a legmegfelelőbb technika, s utána már magunktól váltogatjuk az eszközöket. A megfelelő technika megválasztásában pedig óriási segítség a felderítőnk, azaz Kuzo. Vele vizsgálódva például kifigyelhetjük, hol sétálgat egy-egy kürtös – akikre bizony nem árt odafigyelni, mert ha a kürtjükbe fújva erősítést hívnak, egyből 4-5 vérszomjas fickó rohan elő valamelyik közeli ajtó mögül. Az őrökön kívül Kuzoval egyéb dolgokat is felfedezhetünk, mert arról még nem is szóltam, hogy még az állatvilág is szerepet kapott. A földön gyakran ugrálnak verebek, melyeket felriasztva könnyen felhívhatjuk magunkra a figyelmet. Az is előfordulhat, hogy épp az ő segítségükkel érünk célt: a sólyommal odarepülünk hozzájuk, mire a felröppenő madarak elterelik az őrszemek figyelmét, mi pedig szép alattomosan mögéjük lopakodhatunk. Ugyanezt eljátszhatjuk úgy is, ha az íjunkkal meglövünk egy, az őrök közelében bóklászó vadkant, s annak visítása okoz kisebb riadalmat – vagy egy majmot, netán egy keselyűt zargathatunk pusztán a figyelemelterelés kedvéért.

Csak felnőtteknek!

A Mark of Kri egyszerre csodálatos, és egyszerre nagyon aggresszív. Csodálatos animáció eleveníti meg a halálos erejű csapásokat és kegyetlen torokmetszéseket, amely jelenetek így egészen brutálisan néz-

↘ A zombi most még megúszta: a lépcsőnek köszönheti a haladékot

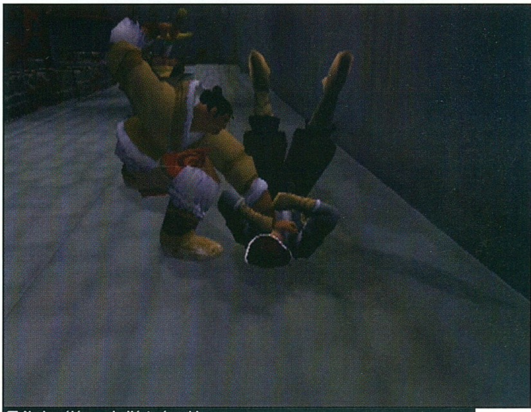




↗ Szép csendben végzek mindkét őrrel



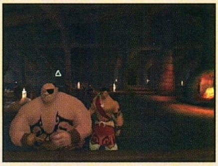




↗ Ne kapálózz, mindjárt végzek!

CO-STARRING

BAUMUSU



Ez a jól megtermett fickó hősünk mentora, ennélfogva vele gyakorolhatjuk be a kardforgatás csínját-bínját, és más fegyverek használatát is. Baumusutól ezen kívül „házi feladatot" is kapunk. Alaposan feladja a leckét: különféle kihívásokat sorol fel (a pause menüben találjuk a listát), úgymint ilyen vagy olyan technikával öljünk meg ennyi meg annyi ellenfelet. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban, úgy nő a mennyiségi és a minőségi követelmény egyaránt. Érdemes koncentrálni a feladatokra, mert végső soron nem megnehezítik, hanem inkább megkönnyítik a dolgunkat. Elvégre ha nem ugrunk neki az ellenségnek, hanem inkább taktikusan kivégezzük Baumusu tanácsa szerint, úgy nem ér minket vérveszteség. Az ún. Tukuért kapjuk a legnagyobb jutalmat: ebből a tárgyból minden szinten egy van, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, ha Baumusu listájának valamennyi pontját kipipáljuk.

KUZO



A madarunk a leghűségesebb társunk, vagy mondhatjuk úgy is, hogy ő a harmadik szemünk. Amikor a terepen valahol egy kék fénysugarat pillantunk meg, az azt jelenti, hogy előre küldhetjük a sólymot felderíteni. Az L2 lenyomásával odarepül a kérdéses „ülőrúdhoz", mire az ő szemszögéből körbekémlelhetünk. Az ellenségeinkre pillantva kis ikonok jelzik, hogy milyen fegyverük és páncélzatuk van, továbbá nyomon követhetjük az őrszemek mozgását is. Ha kémlelés közben egy másik fénysugarat pillantunk meg, úgy Kuzoval tovább is repülhetünk, s esetenként olyan helyekre is eljuthatunk, ahova a főhőssel bajosan tudnánk be- vagy felmászni. Így szerezhetünk például állásmentő tekercset, illetve ami még fontosabb: kapcsolókat működtethetünk, vagy létrákat tolhatunk le Rau számára.

SAGE



E sunyi alak segítségével újrajátszhatjuk a szinteket, azonkívül nála tudakozódhatunk a megnyert jutalmak felől, és hozzáférhetünk a megnyert cheatekhez. A szintek újrajátszása magától értetődően ahhoz lehet szükséges, hogy még jobb teljesítményt érjünk el Baumusu leckéinek a teljesítésével, s ezzel új dolgokat nyerjünk. A kutyái társaságában ücsörgő bölcs öreget a fogadó felső szintjén találjuk, avagy az állástöltésnél is odaléphetünk az asztalához – igaz, utóbbi esetben a pályákat nem lehet újrajátszani. Az opciókat az öreg kártyán veti ki elénk: a jutalmak közül talán a legérdekesebbek az arénák (lásd Baumusunál), melyeken időre vagy mennyiségi követelmény szerint kaszabolhatjuk az ellenséget.

nek ki. A levágott fej jó messzire elgurul, a tehetetlenül elterülő test körül pedig jókora vértócsa képződik. A hullák ott maradnak a helyszíneken, s a húsba fúródott nyílvessző is csak idővel törik ki az áldozatokból. A halálos sebet kapott katonák közben eltérően agonizálhatnak: nyögnek miközben a porban kúsznak, vagy épp vért köhögnek fel, amikor átszúrtuk a torkukat. És szemlátomást hús-vér embereket gyilkolunk, akik sétálgatnak, tüsszögnek, vakaróznak, fütyörésznek – no és vérszemet kapnak, ha ellenséget látnak, tudniillik a mesterséges intelligenciájuk sem hibádzik. Nagyon vadak, de ugyanakkor az is előfordul, hogy visszahőkölnek. Egyeseknek ideiglenesen az inába is száll a bátorsága, mikor is keresztüldöfjük az egyik kollégát, miközben az a földön fekszik... Ami azt illeti, a húsba fúródó kard hangja, s a reccsenő csontok azért már kicsit visszataszítóak. A csatazaj kellő hatást gyakorolhat ránk is: mindig másképp csengenek az összeütődő kardok, s a körülöttünk becsapódó nyílvesszők vészjóslóan zizegnek – így ha netán a hátunk mögött süvít el egy lövés, már akkor is tudjuk, hogy valaki vadászik ránk. A zenék megint csak fokozzák az adrenalin-szintet, hiszen lassú szólamokat (melyeket amúgy nem is igazán lehet zenének nevezni) gyors dobpergés válthatja fel, s ebből következtethetünk, hogy az ellenség tud-e már a jelenlétünkről, vagy még lopakodva gyilkolhatunk.

A történetmesélés ugyan egyszerű rajzokkal történik, de ez is el van találva, hiszen a rajzok a szemünk előtt alakulnak ki, s az egyes fejezetek előtti utolsó kép átmosódik a játék való világába. A rajzos megoldás mellesleg már csak azért sem zavaró, mert a közjátékok néha régi legendákat mesélnek el, mintha csak valami képeskönyvben lapozgatnánk. A gondos művészi kivitelezésnek hála tehát egészen egyedi hangulata van a játéknak. Az animáció olyan, mint egy Disney-filmben (ami egyébként nem véletlen, hiszen a játék fő animátora veterán rajzfilmesnek számít), ugyanakkor a hangulat teljesen a régi Conan és egyéb barbáros filmeket juttatja az ember eszébe. A játék talán egyetlen igazi hibája, hogy nem túl megerőltető végigvinni. Viszont ezt ellensúlyozandó különböző követelmények teljesítésével érdekes arénákat lehet megnyitni, melyekben kisebb aljátékok várnak ránk. Ha pedig figyelembe vesszük, hogy azoknak a bizonyos követelményeknek sem olyan egyszerű eleget tenni (előre meghatározott módszerekkel kell legyilkolni az ellenséget), akkor azt el kell ismerni, hogy a játékkal el lehet bíbelődni egy jó ideig, szóval a szavatosság terén sincs miért szégyenkeznie a konkurenciával szemben.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE

- A lopakodás a felderítéssel kiegészítve szenzációs
- Egyedi harcrendszer
- Látványos mozdulatok, szép animációk

ELLENE

- A fegyverválasztás kicsit körülményes
- A kamerakezelés néha az átláthatóság rovására megy
- Lehetett volna több küldetés, kicsit több sztorival

PEREPUTTY

- Maximo: Ghost to Glory — *Capcom*
- The Mark of Kri — *Sony*
- Soul Reaver 2 — *Eidos*

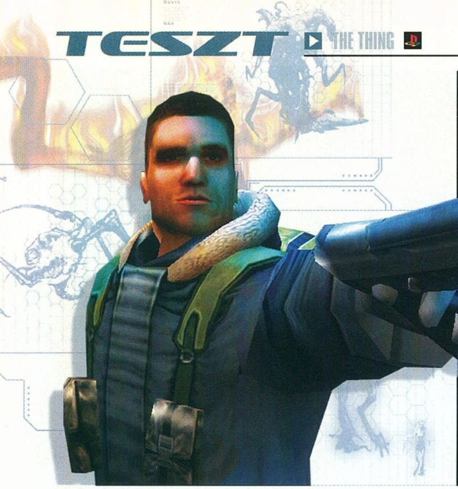
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	95
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

85

1 játékos NTSC WWW.SCEA.COM





↗ Megtaláltam, akit kerestem - csak épp asszimilálódva

■ **Valami van a jég alatt**

THE THING

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** COMPUTER ARTWORKS **MEGJELENÉS** 2002.09.20. **PAL**

Azt mondják, hogy a jó sci-fi megjósolja a jövőt. Hát most tessék: a globális felmelegedés kapcsán másról sem hallani, mint hogy olvad a sarkvidéki jég, újabban pedig már az is bizonyítást nyert, hogy a jég alól olyan gázok törnek elő, amiknek nem szabadna. A helyzet nem túl biztató: ki tudja még mi kerülhet elő? Csak reménykedhetünk, hogy nem olyan dolog, mint John Carpenter filmjében, A Dologban. Az bizony nagyon kellemetlen lenne. E klasszikus műben ugyanis norvég kutatóknak az a "megtiszteltetés" jutott, hogy elsőnek élhesenek át egy harmadik típusú találkozást, de pechükre erre csak későn jönnek rá – és a felfedezésbe bele is halnak. A jég fogságából kiszabadított Dolog cseppet sem a jó kapcsolatok ápolására lépett kapcsolatba az emberiséggel – vagy legalábbis ez a "jó kapcsolat" az ő szótárában egészen mást jelent...

Nos, miután Kurt Russell szemszögéből egyszer már ellátogathattunk a "mumus" vadászterületére, most ismét kirándulást tehetünk oda, elvégre a történet folytatásából egy egészen csinos játék készült. Bár mindeddig igyekeztem burkoltan fogalmazni a Dologgal kapcsolatban, a közérthetőség kedvéért kénytelen leszek bővebben is kifejteni a mibenlétét. Úgysem lövöm le a poént az alaphelyzet rövid vázolásával, hiszen egyrészt a filmet alighanem minden sci-fi- és horrorrajongó látta, másrészt a játék során sokkal hamarabb kiderül a veszély nagysága és forrása, mint a filmben. Utóbbi ugyanis inkább volt pszicho horror (legalábbis a film feléig), míg a játék jobbára a "húsdarálós" részekre ment rá.

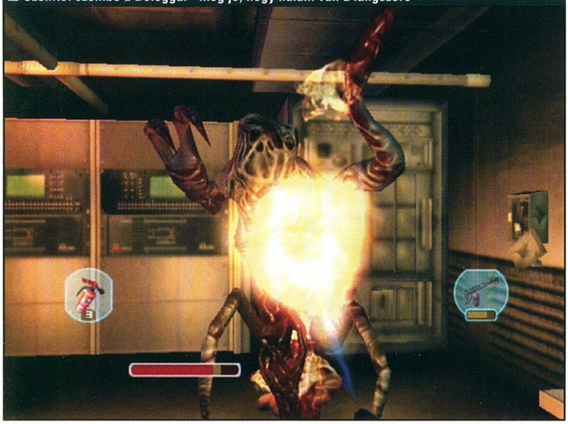
Katonadolog

Egy Blake nevű fickót megszemélyesítve kis katonai különítmény élén érkezünk az amerikaiak antarktiszi bázisára (nem sokkal a film eseményei után), s ki kell derítenünk, mi a fene történt. Három emberünkkel együtt hatolunk be a romos komplexumba, ahol szemlátomást valami irtózatos csetepaté lehetett a közelmúltban: a bázis körül helikopterroncsok hevernek, az összedőlt falak között pedig zavartalanul átsüvít az orkán erejű, jeges szél. Az időjárás bizony nem kedvez a nyomozásnak: ha nem találunk gyorsan valami fedett helyet, embereink egy percen belül meg is fagynak. Így hát nyomban behúzódunk az első épen maradt szobába, s rövid pihenő után onnan futunk tovább egy ásatás színhelyére, ahol félreérthetetlen jelét találjuk egy idegen civilizációnak: egy lezuhant UFO van a jégbe fagyva. A felettesünk bölcs parancsot ad: a bizonyítékok begyűjtése után levegőbe repíteni az egész telepet. Igen ám, de hamarosan kiderül, hogy ez csupán eső után köpönyeg, mert a Dolog már a soraink közé is befurakodott. A közeli norvég bázist átvizsgáló Alfa team megmentésére természetesen Blake-et jelölik ki...

Eleinte csak apró, a csápjaikon araszoló kis férgek ugrálnak nekünk, amiket hagyományos fegyverzettel – géppisztollyal, shotgunnal vagy gránáttal – cafatokra téphetünk, de aztán jönnek a "sétálók", melyek már nagyobb falatnak bizonyulnak. Úgy tűnik, mintha a Dolog elnyelné a puskagolyókat: hiába csökkentjük le a lények életerejét, mindig újult erővel támadnak, s csak akkor hajlandók végre elpusztulni, ha elhamvasztjuk őket. Ráadásul mintha sose akarnának elfogyni. A filmet nem ismerők fel is tehetik magukban a kérdést: hogyan fért el az a sok csápos lény abban a csöppnyi csészealjban? Nem sokkal később érkezik a válasz, mikor is azt vesszük észre, hogy egy zombi hátulról köpköd minket valami egészségtelen zöld csulával, aki ugyanolyan nadrágot visel, mint mi... Sajnos tapasztalnunk kell, hogy egy-egy katonánk – aki az imént még együtt harcolt velünk a csápok ellen – hirtelen görcsös vonaglásba kezd, s maga is csápokat növeszt. A Dolog fertőzés útján bármilyen élőlényt asszimilál.

A legnagyobb dilemma így mindig az, hogy kiben lehet megbízni, és kiben nem. Ez pedig nem is annyira a mi testi épségünk miatt

↘ Szemtől szembe a Dologgal - még jó, hogy nálam van a lángszóró



↘ No, vajon mi lehet ez?



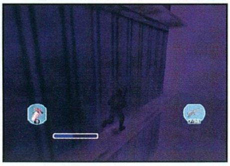


↗ Egyfolytában ugrálnak befelé: ez kezd hasonlítani az agyaggalamb-lövészetre



↗ Remélem, senki sem tévedt el a viharban





fontos (elvégre ha meghalunk, csak állást töltünk, és utána már időben tudjuk, hogy kit szállt meg a gonosz), hanem a csapat egyben tartása miatt. A morál megőrzése természetesen a parancsnok feladata, azaz nekünk kell gondoskodnunk arról, hogy senki ne essen pánikba, és senki ne maradjon le ebből kifolyólag. Legfőképpen pedig senki ne forduljon ellenünk, hiszen nagy kár, ha az egyik katonánkat azért kell lelőnünk, mert azt hiszi rólunk, hogy már megfertőződtünk, s mi is a Dolog részévé váltunk.

Mint az elmondottakból is kitűnhet, a játék nem egy Resident Evil-klón – mellesleg a nézet sem olyan, hiszen a kamera követi a főhőst. A Thing eredeti történettel, és egyéni játékmenettel rendelkezik. A filmnek köszönhetően az eredetiség természetes, viszont az utóbbi jellemző mindenképp figyelemre méltó: ebben a túlélő horrorban nemcsak önmagunkra kell gondolni, hanem a többiek kommandírozására is.

A kommunikáció megoldása nagyon frappáns. Akár a képregényekben, kis buborékokban jelenik meg, kinek mi a "hasfájása", méghozzá a gyorsabb közlés érdekében ikonos formában. A sajátos "jelbeszéd" csak a legfontosabb információkra hagyatkozik, ezért hamar megtanulhatjuk, mikor van szüksége valakinek töltényre, mikor kell orvosi ellátás, avagy mikor került valaki az idegösszeomlás szélére. Ha ilyenkor odasietünk az emberhez, és a szükséges eszköznek (lőszernek, elsősegélycsomagnak) birtokában vagyunk, egy kéz jelenik meg a buborékon, s ez arra utal, hogy egy gombnyomással eleget tehetünk a katona kívánalmának. De nem csak az igényiket közlik az embereink, hanem mondjuk az ellenség felbukkanásáról is értesítenek, ami felettébb hasznos: így még időben felfedezhetjük a hátulról támadó ellenséget. Akkor is egy buborék jelenik meg valakinél, amennyiben valamilyen speciális parancsot adható. Amikor például felfedezünk egy elromlott kapcsolót, megjelenik a "szerelés" ikon a mérnök képesítésű katonánk feje fölött, ami jelzi: meg tudja javítani. Csak oda kell mennünk hozzá, és megkérni rá – azaz lenyomnunk a Kört. Ha adott esetben a mérnököt valami távoli helyen hagytuk, arra is van mód, hogy odairányítsuk, ahol szükség van rá. Erre való a csapatmenü, illetve annak a "Go to" opciója, amivel elküldhetjük a már felfedezett problémához.

A csapatmenü a Háromszög lenyomásával jön be, melyen négy kis ablak van körberendezve a "kövess/várj" parancs ikonja körül, mely opcióval egyszerre szólíthatjuk meg az összes körülöttünk lévő embert. Az ablakokban csakis azoknak a katonáinknak a feje jelenik meg, akik pár lépésre állnak tőlünk, mert hát nem telekommunikációról van szó. Mindegyik pofa alatt jelezve van annak életereje és a belénk vetett bizalma, azon kívül maga az arc is egyfajta kijelző: amíg nyugodt az egyén, addig csak jobbra-balra fordul, viszont ha pánikba esik, akkor ide-oda kapkodja a fejét. Mint szó volt róla, ugyanezen menü segítségével parancsokat is osztogathatunk: csak rá kell böknünk az egyik arcra. A "menj oda" parancson kívül átadhatunk vagy elvehetünk fegyvereket, és az egyénekhez is van rendszeresítve "kövess/várj" parancs.

FŐ A BIZALOM

Minthogy a játékban parancsnoki minőségben szolgálunk, nem csak a saját emberünkkel kell foglalkoznunk. A katonák elméletileg engedelmességgel tartoznak nekünk, de az extrém körülmények miatt nem igazán sziklaszilárd a bizalmuk. Gondoskodnunk kell tehát róla, hogy lojálisak maradjanak. Alapvető feltétel, hogy még véletlenül sem lövünk a bajtársainkra, ellenkező esetben fertőzöttnek néznek minket, s haladéktalanul tüzelnek. Enélkül is van épp elég gondunk a morál megőrzésével. Például amikor megérkezünk a bázisra a játék elején, a szanitécünk pánikba esik egy megcsonkított hulla látványától (vicces egyébként, hogy pont ő), mire kapkodni kezdi a fejét, és a hideg rázza. Ilyen esetben a teendő: fegyvert adni az illető kezébe, illetve ellátni lőszerrel, vagy - ha van épp kéznél - adrenalin injekcióval állítani helyre a lelki egyensúlyt. Jóllehet az ilyen dolgok csak kisebb javulást eredményeznek a bizalom kijelzőjén. Valamivel tartósabb a hatása vérvizsgálatnak, amit magunkon elvégezve bizonyíthatjuk másoknak, hogy nem vagyunk megfertőzve, s ugyanígy azt is megnézhetjük, hogy egy-egy emberünk nincs-e már az ellenség oldalán. (Kár, hogy csak nagyon ritkán találhatunk ilyen vértesztet.) Végső esetben, ha valaki már teljesen bepánikolt, humánus eszköz még a sokkoló, amivel ha nem is gyógyul meg a páciens, de legalább a fegyverét elejti.





Dologra fel!

Kimondottan hangulatos, ahogy a harci morál a játékban megnyilvánul. Látszik a katonáinkon, hogy félnek, elegük van az egészből, s ennek gyakran hangot is adnak.

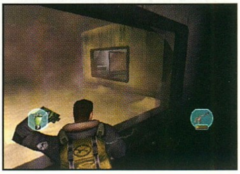
↘ A szörnyeknek nincs szükségük ajtóra





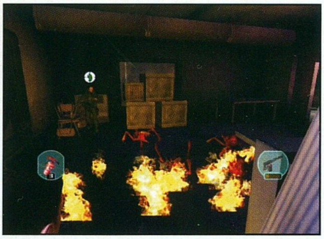












KELL EGY CSAPAT!

Mint minden katonai egységben, úgy a játékban összeverbuvált csapatban is mindenkinek megvan a maga szakterülete: közlegény, mérnök és szanitéc lehet az irányításunk alatt. Közülük a mérnök a legfontosabb, hiszen a romokban heverő épületek között rengeteg meghibásodott kapcsoló van, és nem egy olyan akad, amihez emberünk műszaki tudása már kevés. (Ilyenkor egyébként a küldetés kudarcát is jelentheti a mérnök elvesztése.) A szanitéc szintén hasznos fickó: amikor épp nem folyik semmilyen harci cselekmény, odajön hozzánk, és meggyógyítja a főhőst, illetve a többiek sebeit is ellátja. Épp csak saját magát nem tudja gyógyítani, ezért az ő egészségéről nekünk kell gondoskodnunk. Minél tovább tartjuk életben a csapatot, annál többet lehetnek a hasznunkra, ami talán evidens, jóllehet a végtelenségig nem lehet óvni őket - ha életben is maradnak, előbb vagy utóbb asszimilálódnak...







↗ A jó kommandós felér egy légtornásszal

A FEGYVEREK

A játékban bőségesen fröcsög a „paradicsomlé", erről gondoskodnak a hagyományos fegyverek, úgymint a pisztoly, a géppisztoly, a shotgun, de még a távcsöves puska is. A gránátokról és a gránátvetőről már nem is beszélve. A felsorolt arzenál azonban még mindig kevés a nagyobb testű támadókkal szemben, akik ellen csak addig szabad lőfegyvert használni, míg le nem megy pirosba az életerejük, s abban a pillanatban gyorsan „alájuk kell gyújtani". Bár nem is szükséges az idézőjel, mert valóban akár a talajt is meggyújthatjuk azzal a céllal, hogy beleugorjanak a csápok, vagy épp tűzfallal védekezhetünk, ha menekülni akarunk. A lángvágónknak amúgy is olyan rövid a hatósugara, hogy jobbára csak erre a célra alkalmas, s csak idővel akadunk rá a lángszóróra, illetve tűzgránátokra, amelyekkel már hatásosabban is oda lehet pörkölni. Ámbár a lángszóró sem visz túlzottan messzire, de mondjuk gondban is lennénk, ha egyetlen gombnyomással egy egész termet lángra lobbantanánk, s utána magunk is bennégnénk. Amennyiben lőfegyver van nálunk, emberünk automatikusan céloz (a játék kezdése előtt beállítható, milyen pontossággal), de használható manuális célzás is, melynél first person nézetben irányíthatunk egy célkört. Az automatikus célzásnál természetesen nagyobb szórással, kevésbé pontosan lövünk, viszont nagy előny, hogy a célpontok kijelölésre kerülnek, s így sötétebb vagy épp gőzzel teli helyen is azonnal látjuk a támadónkat, a főellenségek esetében pedig kiderül, mely pontokat kell lőnünk. A kijelölés színe egyben mutatja a célpont energiáját is.





Siránkoznak, a pokolba kívánják az egész küldetést, s a rázós helyzeteket követően néha még a taccsot is kidobják. Ugyanezen érzések pedig könnyen a hatalmukba keríthetnek minket is, hiszen úgy vannak elrendezve a küldetések, hogy ne lehessen csak úgy Hübele Balázs módjára nekiesni az ellenségnek. Aki nem elég higgadt és körültekintő, az hamarosan egyedül találhatja magát az ocsmány lényekkel, vagy netán öngyilkosságot követ el, amikor az egyik falról visszapattan egy gránát, esetleg közelről sikerül belelőni egy gáztartályba. Szóval ki kell okoskodni, adott helyzetben mi a legjobb megoldás, mely során akár még az ajtók is fontos taktikai kellékké léphetnek elő. Jó példa erre, amikor az ellenség elviselhetetlen nagy hullámban támad, s bezárkózunk egy barakkba. A központi helyiségből három kisebb melléképület nyílik, ahol folyamatosan gyűlnek az araszoló kis csápok. Egy-egy gránátot bedobva cafatokra szaggathatjuk a tömeget, de vigyázni kell: egyszerre mindig csak egy ajtó legyen nyitva, nehogy a másik két helyiség felől hátba támadjanak minket...

A fent leírt helyzetben aztán az egyik oldalsó helyiségben végül tetemes mennyiségű muníciót találunk: ekkor arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a többieket ellássuk hadi anyaggal (a véges készletű lőszeres ládákból csak mi tudunk vételezni). Megéri a dolog, annyi szent. A katonáink mesterséges intelligenciája ugyanis meglehetősen kifinomult: a végsőkig küzdenek, és nem rohannak a halál torkába, ráadásul pontosan lőnek, úgyhogy jobbára nem találnak el, sőt nagyszerűen fedeznek minket. A fellelhető elsősegélycsomagokat is inkább az ő gyógyításukra érdemes használni, mintsem a saját erőnlétünkre. A vöröskeresztes ládákon túlmenően vértesztelő fecskendőkkel és adrenalin injekciókkal is kezelhetjük őket, melyekkel a lojalitásukat biztosítjuk hosszabb-rövidebb távra.

Az ilyen cuccokat emberünk a bal kezébe veszi, melyhez – mint a jobbhoz – szintén tartozik egy tűzgomb. (A fegyvereknek külön menüje van, s azon belül találjuk a használati tárgyak listáját.) Számos más dolgot is használhatunk a bal kézben: a koromsötét járatokban jól jön, ha egy elemlámpát szorongatunk, a lángszóróval hadakozva meg érdemes gondolni a saját biztonságunkra, s egy poroltót tartani készen. A világításhoz ugyanakkor használhatunk jelzőlángot is, aminek eldobásával ráadásul a kiömlött olajfoltokat is meggyújthatjuk.

Mindezeken kívül olyan cuccokra is szert tehetünk, amelyek az aktuális küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlenek, viszont amiket nem kell kézbe vennünk. A használati tárgyaktól eltérően a kulcsokat, a számzárak kódjait, sőt a C4-et is automatikusan használja az emberünk a megfelelő helyen, s nekünk csak a cselekvés gombját kell lenyomnunk – a plasztik esetében ezt a megfelelő helyet a bomba hologramszerű képe jelzi.

Az ajtókhoz szükséges kódokat egyébként számítógépek fájljaiban vagy épp feljegyzésekben találjuk, melyeket átolvasva azonban sok más dolgot is megtudunk. E tekintetben abszolúte a Resident Evilre ütött a játék, vagyis menet közben kapunk teljes képet arról, mi is történt a bázisokon.











↗ Valami les rám az egyik dombról





THE THING – A FILM

John Carpenter filmje, az 1982-ben készült „A Dolog" igazi filmtörténeti klasszikus, annak ellenére, hogy a maga idejében nem számított kasszasikernek. (Akkoriban E.T. kalandjaitól volt bezsongva a világ.) Sokatmondó tény, hogy az Alien-sorozattal szokták egy kalap alá venni, ami a hasonló sztori mellett annak is tudható be, hogy profi hollywoodi veteránok dolgoztak a filmben szereplő lény megvalósításán, ami így egészen különös, és természetesen hátborzongató formát öltött - méghozzá a szemünk előtt. A film azzal indul, hogy egy aranyos szánhúzó kutya menekül az antarktiszi jégmezőn, nyomában egy helikopter, benne felfegyverzett norvégokkal: ekkor még a néző óhatatlanul is együtt érez a szerencsétlen állattal, s örül az üldözők hirtelen balesetének. Aztán jönnek a sokkoló képek, amikor az esetet értetlenül szemlélő amerikaiak ellátogatnak a norvég bázisra, s ott kihaltság fogadja őket, illetve egy bizarr hulla. Végül felgyorsulnak az események: a megmenekült kutyából „előbújik" a dolog, s az amerikai bázison is elszabadul a pokol. Onnantól már nem tudni, kibe fészkelte be magát a lény, úgyhogy a főhős sem tudja, kiben bízhat meg, s csak a túlélésért küzd. A téma szinte adta magát, hogy egy túlélő horrort készítsenek belőle, és szerencsére a játék most ugyanazt a hangulatot teremti meg, mint Carpenter mester, aki mellesleg maga is népszerűsítette a játékot az idei E3-on.





Nem túl nagy dolog

Időről időre rábukkanunk kazettás magnókra is, melyeken rögzíthetjük az aktuális állást, de akkor sincs baj, ha erről megfeledkezünk, mert a játék tulajdonképpen szintekre van bontva, és ha netán meghalunk, mindig csak a legutóbbi szintet kell elölről játszanunk. Ezzel kapcsolatban legfeljebb azt találhatjuk igénytelen megoldásnak, hogy a játék "nem veszi észre", ha az utolsó kimentett állásunk már a szint kezdete után volt, s nem azt veszi automatikusan folytatási pontnak. Így például amikor egy főellenség előtt mentettünk és a küzdelemben meghalunk, állandóan vissza kell lépni a főmenübe, és úgy tölteni vissza az állást. Egy-egy szint egyébként olyan hosszúságú, mint amennyi terep egyszerre befér a memóriába, szóval töltögetési idő jobbára csak ilyenkor van. (No és persze a szintek között.)

Természetesen a lényegesebb eseményeknél közjátékok is színesítik a történetet. Ezek a játék engine-jével készültek, de ennek ellenére egészen pofásak: a karakterek és az arcok kidolgozása ugyanis olyan szintű, hogy ezekhez a betétekhez is tökéletesen megfelelnek. Bár a jó szinkronhangok is sokat nyomnak a latban. Blake és a többiek is elég meggyőzően adják elő a párbeszédeket, és mint szó volt róla, a társaink menet közben is elejtenek egy-két életszerű mondatot. (Érdekesség, hogy még a filmben szereplő R. J. MacReady hangját is hallhatjuk, amikor az amerikai bázison meghallgatunk egy magnófelvételt.)

Ezzel pedig szép lassacskán rá is tértünk a kritikai észrevételekre. Anélkül, hogy külön nekiállnék elemezgetni a hangokat és a grafikát, inkább az összképet dicsérném. A játék legfőbb erénye kétségkívül a filmből átvett hangulat. Az antarktiszi táj mély benyomást tehet ránk. A szabadban irtózatos hóvihar tombol, melyben alig látni az orrunkig (a gomolygó hófelhő nagyon klasszul néz ki), és csak a foszforeszkáló jelzőoszlopok alapján tudjuk megtalálni az épületeket. (Igaz, azért néha érdemes elkalandozni más irányokba is.) Miközben pedig a fülünkbe fütyül a szél, a lépteink súlya alatt ropog a hó, s hallhatjuk, amint a többiek is ott trappolnak a nyomunkban, illetve megjegyzéseket tesznek a mostoha körülményekre. Majd belépünk egy épületbe, s egyszerre minden elcsendesedik, illetve csak a légkondicionáló zúgását hallani. A látvány sem kevésbé drámai. Amikor elkezdjük felderíteni az amerikai bázis romjait, láthatjuk, hol voltak a mellékhelyiségek, hol volt a biliárdterem, s miközben a törmelék között botorkálunk, kisebb robaj közepette még abban a pillanatban is leszakad egy darab a plafonból. A norvég kutatóközpont hasonlóképp hátborzongató helyszín: összetört laboratóriumokba, jég és víz alatti létesítményekbe látogathatunk el, melyek persze tele vannak az idegen lényekkel. Elég idegesítő, ahogy már messziről hallani, amint csattognak a karmaik a fémpallókon, s mindenütt megcsonkított holttestekbe botlunk. Sosem tudhatjuk, melyik szellőzőcsatornából tör elő egy csáp, vagy ugrik a nyakunkba egy kis féreg.

A nehézségét tekintve kissé megtréfálhatja a játékost a Thing. Én legalábbis úgy jártam, hogy először túl könnyűnek találtam, majd miután ennek megfelelően könnyelműsködtem, hirtelen megakadtam néhány ponton. Gondolok itt elsősorban az összeszedhető elsősegély-, lőszer- és legfőképpen a gázutánpótlások (melyek a lángszórókba valók) egyenlőtlen elhelyezkedésére. Összességében azonban mégsem nehéz a dolog: sem a harc, sem a logikai fejtörők nem rendkívüliek. Már minimális angoltudással is aligha lehet elakadni, mert nemcsak a fegyvereknek és az eszközöknek van külön menüje, hanem a begyűjtött iratoknak is, ahol mindig van egy lap, amire az aktuális küldetés kritériumai fel vannak jegyezve. Sőt az is oda van írva, hogy mi az, amivel már végeztünk, és melyik feladat aktív még.

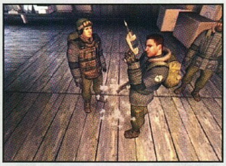
A Thing egészen különleges helyet foglalhatott volna el a túlélő horror játékok között – kár, hogy az alkotóitól nem futotta szellemes megoldásokból egészen a játék végéig. Idővel valamelyest ellaposodik az élmény: miután megismerkedtünk a csapatmunka alapszabályaival és a fegyverekkel, már csak a szörnyek monoton gyilkolásáról szól az egész. Az pedig egy dolog, hogy az átlagos szörnyekből rengeteg van, de ugyanez nem mondható el sem a főellenségek, sem a helyszínek számáról – így aztán elég gyorsan a végére érhetünk a játéknak. Igaz, a kaland műfaj nem épp a szavatosságáról nevezetes, úgyhogy emiatt önmagában kár lenne lehúzni a játékot. Aki tehát megelégszik 8-10 órányi izgalommal, az feltétlenül asszimilálja magát a Dologba.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

BELSŐ ELHÁRÍTÁS

A vérteszt fertőzést mutatott ki: humanitárius szempontok innentől kizárva, és a jó parancsnok nem habozik haladéktalanul megpirítani a bajtársat









MELLETTE
- Izgalmas filmből egy izgalmas játék
- Parancsnokként is helyt kell állni
- Kifinomult AI a csapattársak részéről

ELLENE
- Viszonylag hamar végigjátszható
- Egy idő után besokallunk a lények végeláthatatlan hadától
- Körülményes az állástöltés

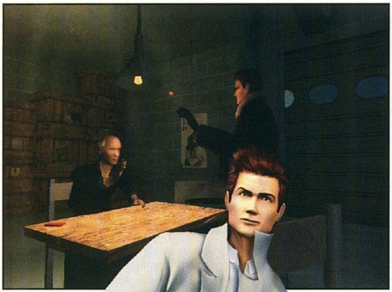
PEREPUTTY
- Silent Hill 2 – *Konami*
- Resident Evil Code: Veronica X – *Capcom*
- The Thing – *Konami*

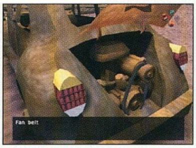
ÖSSZETEVŐK

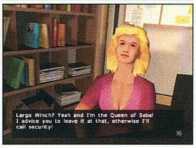
GRAFIKA	85
HANG	90
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET: 82

1 játékos | PAL | WWW.THETHINGGAMES.COM









↗ Itt mintha már Indiana Jones is járt volna



Az ifjú multimilliomos, kinek pénze, mint a pelyva, de mégsem felbérelt emberekkel, hanem inkább a saját életének kockáztatásával göngyöl fel mindenféle nemzetközi összeesküvést (ami az unatkozó milliomosoknak természetesen kizárólag a filmekben szokása), immáron hazánkban is közismert figura, elvégre a Largo Winch-sorozatot nemrégiben műsorára tűzte az egyik kereskedelmi televízió. Na ugye, ismerős a név! (Vagy nem? Az se baj. Ez is olyan, mint a Marimar, csak neki nem lelki élete van, hanem felgöngyölhetnékje.) Ami azt illeti, magam kissé feszengve indulok neki ennek a cikknek, ugyanis töredelmesen be kell vallanom: még egyetlen epizódot sem láttam a Largo Winchből. Ráadásul szándékos mulasztás történt, lévén borsódzik a hátam a futószalagon gyártott akciósorozatoktól. Ezek után viszont el lehet képzelni, mennyire érdekesenéreztemmagamat, amikor nemrégiben csak az gátolt meg az egyik rész megtekintésében, hogy épp nem volt műsoron a dolog. Félreértés ne essék, nem arról van szó, hogy megjött/elment az eszem (a megfelelőt pártállás alapján kéretik kiválasztani) *(Megtörtént. A következő fázis már a Big Brother – a szerk.)*, mindössze annyi történt, hogy megérkezett PS2-re a Largo Winch: Empire Under Threat. (Ha pedig már ilyen szépen leírtam ezt a jó hosszú címet, talán nem árt gyorsan tisztázni, hogy ennek a játéknak SEMMI köze sincs a viszonylag felejthető PSX-cucchoz, ami néhány hónappal ezelőtt látott napvilágot.)

Amit nem láttam, arról nem alkothatok véleményt, így azt tehát nem tudom, miként festenek Largo Winch kalandjai a TV-ben, sőt azt sem, hogy a képregényben (elvégre a fiatalember sikertörténete ebben a formátumban indult), azt viszont elárulhatom, hogy PS2-n meglepően jó lett. Igen, ez a legmegfelelőbb kifejezés, hiszen meglepő, amikor egy filmátirat színvonalasra sikerül, és még ennél is meglepőbb a játék stílusa. Merthogy egy színtiszta kalandjátékkal nyomulhatunk. Az öreg játékosok gyakran sírják vissza a régi időket, mondván: hol vannak PS2-re olyan kalandjátékok, mint a Broken Sword (bár ebből már készül egy új rész), vagy a Discworld? Volt mindösszesen egy Monkey Island és egy Shadow of Memories, aztán slussz. Miért csak akcióval kevert hibrideket, vagyis Resident Evil- és Tomb Raider-klónokat gyárt mindenki? Most tessék itt van: egy vegytiszta kaland.

A játék előzményeit három mondatban össze lehet foglalni, hiszen egy bűnügyi történetbe kapcsolódunk be, mely műfaj ugyebár arról nevezetes, hogy csak menet közben derülnek ki a részletek. A szituáció a következő: Largo Winch, a Group W vállalat elnöke fontos bejelentést tesz, miszerint multinacionális cége humanitárius segélyt nyújt az etnikai háborúk által gyötört Drinavia számára. A bejelentést követő estélyen Largo egyre-másra fogadja a beszédjét dicsérő gratulációkat, ám váratlanul egy ünneprontó jelenik meg a hotelben: Sharon Green, a vállalat egyik – meglehetősen csinos – munkatársa érkezik a kellemetlen hírrel, miszerint a cég egy mexikói laboratóriumában (ahol genetikailag kezelt élelmiszereket próbálnak előállítani) két biztonsági ört megöltek, egy tudós pedig eltűnt a kutatási anyaggal együtt. Ráadásul nem elég, hogy hősünknek erről kell értesülnie, még tetézi a bajt egy bombariadó, valamint az, hogy a merénylő rázárta a díszes kompániára az ajtót...

Legyél Te is milliomos!

LARGO WINCH
EMPIRE UNDER THREAT

TÍPUS KALAND **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2002.09.06. **PAL**

Largo akcióban

Ha ránézünk erre a Largo Winch játékra, rögtön megérthetjük, miért alkalmazza mostanában olyan sok játékfejlesztő a Renderware programcsomagot. A játék alig töltöget, mert több szobányi helyszín egyszerre elfér a memóriában, ráadásul nem is akármilyen helyszínek! A gondos kidolgozást látva már-már azt hinnénk, hogy csak statikus (vagyis előre letárolt) hátterekről van szó, ámde ahogy mászkálunk, a kamera elfordul, amikor pedig beszélgetünk másokkal vagy megvizsgálunk bizonyos dolgokat, az „operatőr” nem felejt el rákózelíteni az eseményekre – szóval konstatálhatjuk, hogy a páfránylevelekig bezárólag minden poligonokból áll. Egy valódi díszlettervezőt is felülmúlva alkották meg a helyszíneket, gondosan megválasztva az épületeket és bennük a bútorzat stílusát, melyek abszolúte passzolnak egymáshoz, és nem csak arra ügyeltek, hogy minden apró tárgy a helyére kerüljön, hanem hogy azokon olyan árnyékok legyenek, amint az a lámpák elhelyezkedéséből vagy a nap állásából elvárható. A grafikusok szemlátomást nagy

↘ Diszkrét erotika - mert hát az is kell

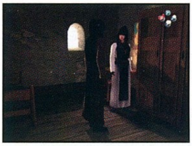


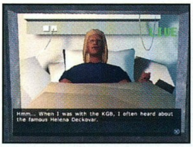
↘ Királykobrát puszta kézzel elkapni? Dőre próbálkozás.

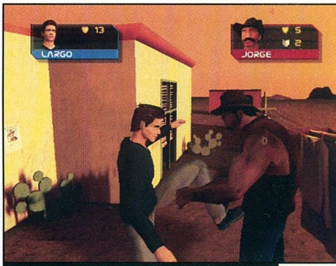




↗ Simon barátunk mindenhol talál magának egy csinos hódolót







↗ Nulla sebzés? Ez a hústorony vajon hol tartja a nemes szerveit?







gyakorlattal helyezték el a virtuális fényforrásokat, így például amikor az Adriai-tenger egy kis szigetén járunk, s a hatalmas Winch-villa egy besötétített szobájából kilépünk a tűző napsütésbe, szinte vakítanak minket a fehér falak. Legyen szó Largo irodájáról egy felhőkarcolóban, vagy egy kis dél-európai faluról, minden annyira valószerű, hogy tényleg úgy érezzük, ide-oda repkedünk a nagyvilágban. Igaz, Largo real-time árnyéka nem illeszkedik be 100%-ig ebbe a képbe, de ettől eltekintve ő is klasszul fest az idétlen sérójával. Sőt az összes többi ember is, aki az útjába kerül, és mind önálló karakterrel is rendelkezik. A képi világról némi túlzással akár azt is lehet mondani, hogy egy epizód erejéig átvehetjük Largo Winch irányítását a TV-sorozatban. Ezt a benyomásunkat maga a játékmenet is igazolja. A hotelban bármelyik vendéghez odaülhetünk, s kedélyesen diskurálva ismerkedhetünk a szereplőkkel, noha a sorozat nézői már amúgy is biztosan régi ismerősöket látnak egynémely arcban.

A cselekmény – amint már szó volt róla – a klasszikus kalandjátékok mintájára alakul: mindig adva van egy helyzet, amelyre megoldást kell találni, mire elkezdünk kutakodni a terepen, s a fellelhető dolgokból kiokoskodunk valamit. Egy-egy helyszínen több ilyen szituáció is adódhat, a bombariadónál például az első akadályt a zárt ajtó jelenti, amit viszont Largoval könnyedén megkerülhetünk, hiszen ő elég tökös ahhoz, hogy kimásszon a balkonról a párkányra, s átegyensúlyozzon a folyosó ablakáig. A folyosón aztán adódik a következő feladat: megtalálni, honnan szűrődik ki gyanús ketyegés...

A képernyő jobb felső sarkában ikonos formában van kijelezve, hogy az irányító melyik gombja épp mit jelent – tudniillik dinamikusan változik a kontroll. A játék legelején egyébként az összes lehetőségre szöveges üzenetekkel hívják fel a figyelmünket (vagyis addig nem is mehetünk tovább, míg mindent meg nem magyaráztak), de azért érdekességképpen vázolnám, hogyan is néz ki az irányítás. Szóval amikor valami fontos dologgal kerülünk szembe, a kérdéses tárgy elkezd villogni, s ezzel egy időben az X gomb ikonja vagy kézre vált át, ami felvételt jelent, vagy fogaskerékre, amivel pedig működtethetjük a dolgot. Utóbbihoz gyakran valami más tárgy is szükséges: logikus, hogy egy zárt ajtóhoz például kulcsot kell keresni.

A Négyzetet lenyomva kerülünk az összegyűjtött eszközeink listájához, ahol az épp kiválasztott cuccal három dolgot tehetünk: kézbe vehetjük, kombinálhatjuk egy másik (már kezünkben lévő) tárggyal, vagy megvizsgálhatjuk. A vizsgálódás nem elhanyagolható, mert bár legtöbbször csak szöveges információt kapunk, néha szétszedhetünk bizonyos dolgokat. Visszatérve például a párkányos mutatványra: így vehetünk ki egy borítékból egy plasztikkártyát, ami kétségtelenül hasznos eszköz, ha be akarunk valahova törni. Amikor Largoval odaaraszolunk a folyosó ablakához, csak elő kell venni ezt a sajtóigazolványt, s azzal pattinthatjuk fel kívülről a zárat.

Szerencsére a teendők mindig egyértelműek, ugyanis amikor valami fontos esemény történt vagy Largo új információk birtokába jutott, a képernyő tetején azonnal villog

AZ ADOK-KAPOK

Ha Largo nyílt küzdelembe keveredik, az a játékban úgy zajlik le, mint az RPG játékokban szokás – vagyis fordulónként. Először jön az „adok", aztán pedig a „kapok". Akárcsak egy Final Fantasy játékban, a sérülések számokban vannak megadva, melyek nagyságát egyrészt a megtámadott figura termete és védőöltözete, másrészt a védekező mozdulata (ami véletlenszerű) alapján kerül kiszámításra. A gyepálást természetesen a gyengébbekkel, illetve azokkal érdemes kezdeni, akiknél komolyabb fegyver van. Minthogy a játék „való világunkban" játszódik, nincsenek varázslatok, viszont amennyiben Largonak társa is van a küzdelemben, úgy léteznek érdekes technikák. Hősünk legjobb barátja, Simon le tudja fogni az ellenfelet, aki így teljesen védtelenné válik emberünk rúgásaival vagy ütéseivel szemben, a harcművészetekben jártas lány, Joy, pedig olyan karate-mozdulatot alkalmaz, amitől az áldozat egy forduló erejéig csak szédeleg, s így szintén kiszolgáltatottá válik. Largo kést hajítani is jól tud, helyenként pedig a tereptárgyakat is felhasználhatjuk fegyverként: elég vicces, amikor mondjuk egy poroltóval fújhatjuk le a ránk támadó bandát, mire a rosszfiúk egy teljes fordulóban csak a szemüket dörzsölik.



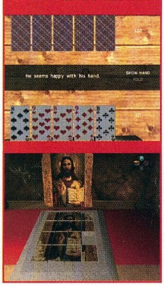




↘ Szép nyelv az orosz (litván? észt?), főleg fonetikusan leírva...



MINIJÁTÉKOK



↘ Ezt nevezik patthelyzetnek. Tarantino Kutyaszorítójában igen sajátos happy end lett egy hasonlóból...

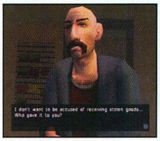




↗ Ilyen mutatványokhoz kétségkívül a legjobb öltözet a szmoking











hősünk kis kézi-számítógépe (illetve annak az ikonja), s ha ekkor gyorsan lenyomjuk a Startot, a PDA képernyőjén láthatjuk, milyen következtetést vont le emberünk. Elolvashatjuk továbbá Largo feljegyzéseit is (ha netán elfelejtettük volna, mi az aktuális probléma), s ugyanitt találjuk az állásmentést is (plusz néhány egyéb opciót). Klassz dolog, hogy bárhol lehet menteni, akár még a küzdelmek kezdetekor is – mert noha színtiszta kalandelemekből épül fel a történet, azért egy minden lében kanál milliomos néha csetepatékba keveredik.

Szóval Largo időnként bunyózni is kénytelen, ámde tisztázzuk: ilyenkor sem beszélhetünk akcióról, legfeljebb taktikai összecsapásról. A küzdelmek ugyanis a klasszikus japán szerepjátékok mintájára zajlanak, azaz fordulónként adhatjuk meg, hogy épp rúgjunk, üssünk, vagy netán valami segédeszközt használjunk fegyverként. A csatákon kívül a másik leggyakoribb intermezzó a hackerkedés. Történik ugyanis, hogy a Group W számítógépes hálózatában valaki szabadon garázdálkodik, akinek a kilétére fényt kell deríteni, illetve szükség esetén mondjuk nekünk kell betörni az FBI rendszerébe, hogy ott bizalmas adatokhoz férjünk hozzá. Kár, hogy Largo számítógépzseni haverját, a volt KGB-s Kerenskyt valakik úgy helyben hagyták, hogy csupán videó-összeköttetéssel, egy kórházi ágyból képes kommunikálni hősünkkel. Így tanácsokat ugyan tud adni, viszont a munka oroszlánrésze ránk hárul. Kerensky hacker programjával csatlakozhatunk rá a különböző rendszerekre, majd – egy kis logikai játék keretében – fogócskázhatunk az elfogásunkra küldött antivírusokkal.

Elvétve ezen kívül még akadnak más „mini játékok" is, mint amikor tili-toli képkirakással kell megnyitnunk egy titkos rekeszt, vagy amikor bizonyos információkért cserébe pókereznünk kell egy unatkozó orosszal. Ezekben a játékokban az az érdekes, hogy miután már túl vagyunk rajtuk, az állástöltésnél külön-külön – mintegy bónuszjátékként – újra behívhatjuk őket. (Bár aligha hiszem, hogy nagyobb örömet okoznak bárkinek is, hiszen például a póker teljesen le van egyszerűsítve, s nem lehet benne visszahívni.)

Nem csak sorozatfüggőknek

Hogy mivel nyer(het)i meg magának a virtuális kalandorokat ez a Largo Winch játék, azt a grafika kapcsán nagyjából már kifejtettem. Nem tudom, ki hogy van vele, de én például díjazni tudom, ha egy mulatóba belépve nem csupán a csapos álldogál magában, hanem a helyzetkép jóval színesebb: egy lenge öltözetű táncosnő vonaglik a porondon, egy részeg alszik a pultnak támaszkodva, s az egyik asztalon egy el nem nyomott cigarettacsikk füstölög a hamutartóban. Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy a valószerű helyszíneken és a jól megválasztott kameraállásokon kívül a zenék is nagyban hozzájárulnak a filmszerű összhatáshoz. Amikor mondjuk egy kolostorban járunk, akkor orgonaszó hallatszik a háttérben, ugyanakkor a cég számítógépteremébe lépve kissé kaotikus, elektronikus muzsika üti meg a fülünket. Szinte minden egyes szobához külön hangulat tartozik. Persze ahogy a moziban is szokás, megesik az is, hogy zene helyett természetes zajok gondoskodnak az atmoszféra megteremtéséből; a lényeg az, hogy sosincs olyan érzésünk, hogy egy némafilmet – akarom mondani néma játékot – nézünk.

Azt egy percig sem állítom, hogy a játék olyan rendezéssel büszkélkedhet, mint mondjuk a Metal Gear 2, de a közjátékok is kielégítőek. Számos vicces intermezzónak lehetünk tanúi (főleg amikor balul sül el valami, és Largo elhalálozik), a párbeszédeket pedig sem a tartalmuk, sem az előadásmódjuk miatt nem lehet elítélni. A szereplők egymás felé fordulnak, gesztikulálnak, és valamennyire még a szájuk is mozgatva van. Maximum azt kifogásolhatjuk, hogy a főhős szinkronhangja természetellenes nyugalmat sugároz a legnagyobb vészhelyzet közepette is. No meg a diszkrét szexjelenetek is nevetségesek – merthogy ilyen is akad. Azt meg lehet érteni, hogy egy TV-sorozat minden epizódjában csinos csajszik kellenek a főhős ágyába, de a nem éppen szexis poligontestek egymáshoz dörgölőzése kissé hülyén veszi ki magát. (Habár csak két ilyen jelenet van összesen.)

Az is dicséretes, hogy programhibából sincs sok – de azért akad. Bár inkább dramaturgiai figyelmetlenségnek lehet ezeket nevezni, gondolok itt olyan helyzetekre, mint amikor olyan dologról kérdezősködhetünk, amit még elméletileg nem tudhatunk, vagy amikor például egy gyufaskatulya megtalálásával vontak össze egy közjátékot, viszont ha már előbb felvesszük a skatulyát, úgy azt kétszer találja meg Largo.

Bár a cikk végén itt most ezek a hibák negatívan csengenek, mindent összevetve azonban elégedettek lehetnek a kalandjátékosok: Largo Winch szerepében egy szövevényes összeesküvésről ránthatjuk le a fátylat, s tehetjük mindezt olyan klasszikus trükkökkel, amiket esetenként még MacGyver is megirigyelne. (No lám, lebuktam...) A sorozat rajongóinak és utálóinak egyaránt élvezetes lehet ez a kaland, épp csak azok kerüljék el, akik szerint egy játék nem játék puskaropogás nélkül.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

A HACKERKEDÉS

Largo legjobb „elvtársa", Kerensky egy igen érdekes, játékos felületet talált ki a számítógépes rendszerek feltöréséhez, melyben egy valódi háló ábrázolja az adott hálózatot, s nekünk azon belül kell lépkednünk, akár egy társasjátékban. Csomópontokon keresztül juthatunk el a szerverekig, s csak akkor fejeződik be az onnan ellopható adatok letöltése, ha vissza is jutunk a saját gépünkhöz, mielőtt még elkapnának minket a rendszert védő antivírusok. Minél jobban védett a rendszer, annál komolyabb a játék. A leglényegesebb szabály, hogy az antivírusoknak velünk ellentétben élettartamuk van, s bizonyos lépés megtétele után eltűnnek – igaz, egyszerre akár két antivírus is támadhat. Egy-egy csomópontnál kis pontok jelzik, mennyi lépés szükséges annak elfoglalásához, ami így időbe telik, viszont a már átszínezett pontoknál ugyanennyi ideig leblokkolnak a minket üldöző antivírusok. Magyarán taktikusan kell megfontolni a lépéseket, s elő kell készíteni a terepet. A látszat ellenére nem túl bonyolult a játék, mert két dologgal előbbre járunk az antivírusoknál: 1.) kihagyhatunk egy-egy lépést, s így megvárhatjuk, hogy az ellenfél mit reagál adott mozdulatunkra; 2.) megerősíthetjük az egyes csomópontok ellenállását, s így fékezhetjük az üldözőinket. Akadnak speciális csomópontok, melyekkel a szomszédos pontokat is elfoglalhatjuk, viszont sajnos speciális antivírusok is, melyek nem csak áthaladnak a pontokon, hanem vissza is foglalják azokat...







MELLETTE

- Tetszetős és egzotikus helyszínek
- Akció nélküli, de különleges feladatok
- Jópofa karakterek

ELLENE

- A játék vége felé túl sok a logikai játék
- Egy végigjátszás után a játék megy fel a polcra porosodni

PEREPUTTY

- **Shadow of Memories** *Konami*
- **Escape from Monkey Island** *LucasArts*
- **Largo Winch** *Ubi Soft*

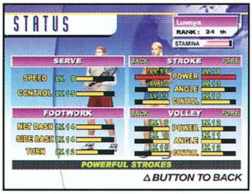
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	86
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

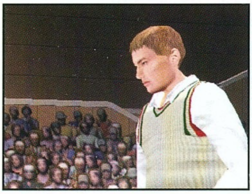
80

1 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM






↗ Kezd a nemzeti pulcsiban egy kicsit hónaljszagom lenni...





■ Témája ellenére nincsenek fonákságai

SEGA SPORTS TENNIS

TÍPUS SPORT/TENISZ **KIADÓ** SEGA SPORTS **FEJLESZTŐ** HITMAKER **MEGJELENÉS** 2002.07.31. **NTSC**

Végre! Itt van! Megkaptam! Félreértés ne essék: a felhőtlen boldogságtól túlfűtött ordításomat kivételesen nem a fizetésem, vagy a dög melegben már vagy félórája kirendelt és jelentős késéssel megkapott söröm csalták elő belőlem, hanem a szerintem eddig megjelent legjobb teniszprogram nemrég érkező PS2-es verziója. Nagyon vártam már rá, lévén a Namco Smash Court Proja és az Infogrames Slam Tennise ha nem is voltak rossz próbálkozások, de – megint csak: szerény véleményem szerint – nem érték el a Hitmaker remek Dreamcast(!)-játékának színvonalát. Mivel a játék most bemutatkozott a Sony konzolján is, szerencsére nem kell bíbelődnöm azzal, hogy új nevet jegyezzek meg, ha valaki kedvenc PS2-teniszjátékom ügyében érdeklődik.

Tizenhat versenyző szerepel a játékban, ugyanannyi hölgy, mint ahány férfiú. Soroljuk is fel őket, mert egyrészt van némi változás, másrészt nem olyan hosszú a lista, hogy ne térhetnénk ki rá bővebben is – udvariassági szempontok alapján először a hölgyeményeknek: Serena és Venus Williams, Lindsay Davenport, Mary Pierce, Aranxta Sanchez-Vicario, Monica Seles, Alexandra Stevenson és a japánok büszkesége, Ai Sugiyama (ő a DC-verzióban szereplő Jelena Dokicot helyettesíti). A férfiak mezőnyét Magnus Norman, Jevgenyij Kafelnyikov, Patrick Rafter, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Haas és Thomas Enquist képviseli. Noha a jelenlegi világranglistán mindannyian kivétel nélkül előkelő helyet foglalnak el (per pillanat pl. a Williams-lányok az 1. és a 2. helyet), azért van egy pár nagy név mindkét nemben, aki kimaradt. Egyeseknek (vagy sokaknak) hiányozhat Jennifer Capriati vagy Anna Kournikova (bár ő a jelenlegi teljesítményét elnézve jobban jár, ha inkább a Ricky Martinnal való ripacskodásának szentel nagyobb figyelmet), de a srácok között nincs ott Pete Sampras, Andre Agassi és Lleyton Hewitt sem. A hiányzás oka többnyire az, hogy önálló szerződésekkel rendelkeznek.

A játékban alapvetően háromféle megmérettetésben vehetünk részt. Az első a már hagyományosnak számító Exhibition, melyben egy mérkőzést fogunk játszani, méghozzá úgy, hogy annak minden egyes paraméterét kedvünkre beállíthatjuk. Mind a tizenhat versenyző választható (a játékban nem szerepelnek rejtett karakterek), ehhez járul(hat)nak hozzá a karrier módban kreált játékosaink, és akár egyesben, akár párosban (netán vegyespárosban) is játszhatunk, egyedül, vagy akár négyen (multitap segítségével) – ha nincs meg a kellő számú emberi játékos, akkor a fennmaradók természetesen gépi ellenfelekkel helyettesítődnek. A programban összesen 28 helyszín található, az arénák azonban nemcsak talajtípusbeli eltérést mutatnak, hanem méretük is változó: a wimbledoni vagy a párizsi nézőtér hatalmas, ezzel szemben a marokkói vagy a kanadai jóval szerényebb méretű. A pályák változatossága és száma minden tekintetben felülmúlja a konkurens programokét, ezért itt azonnal el is szórunk még egy jópontot.

A második lehetőség a Tournament – itt értelemszerűen egy versenysorozatot kell végigjátszanunk (itt is van egyéni és páros). Úgy vettem észre, hogy érdekes módon a teniszprogramok egy dologban majdnem mindig megegyeznek: az első két-három fordulót simán, csuklóból hozzuk, ezután viszont olyan minőségi ugrás következik be a gépi ellenfelek játékában, hogy szabályszerűen vért kell izzadnunk ahhoz, hogy megnyerjünk egy-egy breaket. Elég egy apró hiba, egy

↘ Kicsi pacsi újra száguld



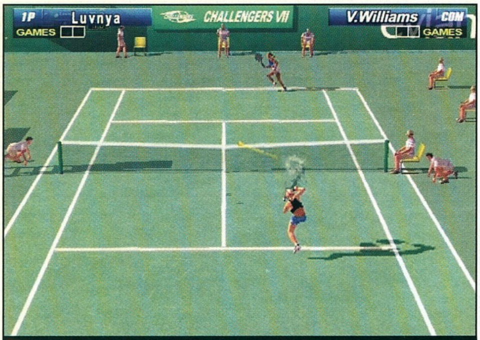








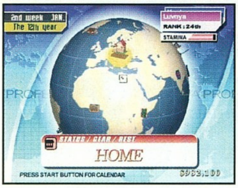




↗ Natasa Luvnyának még a Williamsek sem állhatnak ellen









FEJLŐDTÜNK?

Maga a mérkőzés szinte teljesen ugyanúgy fest, de a karakterek azért észrevehetően kidolgozottabbak lettek a Sega Sports Tennis 2K2 óta. Ugyan nem hajszálra ugyanaz a két kép (kicsit macerás lett volna két, teljesen megegyezőt kilopni), de úgy vélem ezeken is megfigyelhető, hogy a PS2-verzió játékosmodelljének vonásai élesebbek és szemlátomást részletesebb is.



↗ Dreamcast



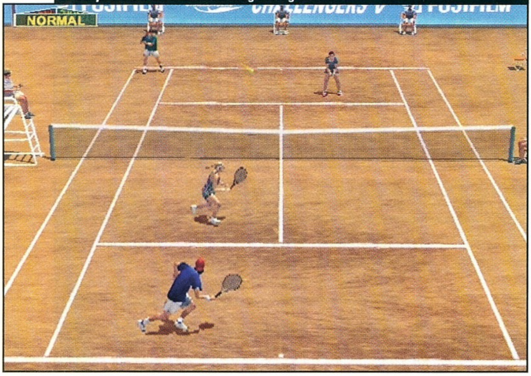
↗ PlayStation 2

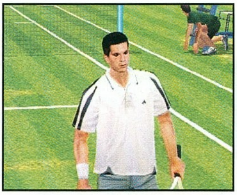
pillanatnyi dekoncentráltság és a gép könyörtelenül büntet. Az érem másik oldala, hogy sokszor azt hisszük, tökéletes ütést hajtottunk végre, de szinte nincs olyan labda, amit a gép ne tudna visszaadni. Hosszú-hosszú játékidő és rengeteg gyakorlás szükségeltetik ahhoz, hogy akár normál nehézségi szinten megüssük a gépet a fináléban.

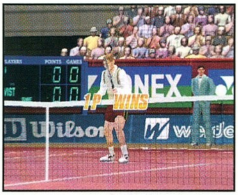
A Word Tour mód tulajdonképpen egy egyjátékos karriermód – de minden kétséget kizáróan ez adja a játék sava-borsát (legalábbis egyedül játszva). Legelőször is kreálnunk kell egy férfi és egy női versenyzőt (a nekünk szimpatikus arc, haj, magasság, súly, ruházat és erősségek kiválasztásával), ezt követően kijelöljük a térképen az otthonunkat (egyébként az égvilágon semmi jelentősége, hogy a földgolyó mely pontjára helyezzük el). Mindkét versenyzőnk a világranglista 300. helyéről indul – a cél természetesen nem is lehet más, minthogy felkapaszkodjunk az első helyre. Mivel emberkéink 17 különböző és fejleszthető tulajdonsággal rendelkeznek, felfoghatjuk úgy is a dolgot, mint egy tenisszel keresztezett – és körökre osztott – szerepjátékot. Egy kör egy hónapnak felel meg, ezalatt vagy az egyik, vagy a másik karakterünkkel „léphetünk" egyet, azaz hajthatunk végre valamiféle cselekvést. Amelyek pedig a következők lehetnek: Majd' minden héten rendeznek egy tornát, amelyen megszabják, hogy ki indulhat egyáltalán (ez a világranglistán való helyezés függvénye), hány fordulós, egy mérkőzésen hány nyertes break kell a győzelemhez, és mennyi a végső győzelemért kapott pénzdíj (az indulásért hála istennek egy kanyit sem kell kiperkálnunk). A pénzdíj eloszlása egy roppant mód bonyolult matematikai művelet, a győzelemért kapott végső összeget el kell osztanunk a fordulók számával – tehát, ha egy háromkörös, 75.000 dolláros díjazású tornán az első fordulóban nyerünk, 25 lepedő üti a markunkat, a második körön túljutva pedig már 50 guriga a nyeremény. Egyes versenyek (főleg nehezebb tornák) után egy speciális ütő is lehet a jutalmunk. A játékban egyébként a szokásos jogi hercehurcák miatt sem ATP-torna, sem Grand Slam-viadalok nem szerepelnek.

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy mire szolgál a pénz, ha nincs nevezési díj. Az első (és kisebb jelentőségű) funkciója az, hogy amennyiben páros tornán indulunk, egy partnert kell keresnünk magunknak a neves versenyzők közül, ők viszont nem adják olcsón a bőrüket, egy kéthónapos megállapodás 10.000 dollárunkba fog kerülni. A másik – nagyobb horderejű – dolog, hogy az összenyert pénzen különböző felszereléseket, azon belül is legfontosabbként teniszütőket vásárolhatunk magunknak. Egy jó ütő iszonyatosan nagy jelentőséggel bír, arról már nem is beszélve, hogy ha mondjuk alapból bivalyerőset üt a játékosunk, de pontatlan, akkor olyan ütőt kell a kezébe adnunk, amely az ütés precizitására helyezi a hangsúlyt, ezzel is mintegy – részben – kipótolván a tudásbéli hiányosságát. Egyéb felszerelésként csak különféle ruházati elemek szerepelnek (méghozzá jó drágán – vajon mit tudhat egy 6.000 dolláros cipő, helyettem is fut?!), melyek pusztán látványelemként szolgálnak. Mindenesetre én a női versenyzőmet igyekeztem minél szellősebb ruhadarabokkal ékesíteni (sajnos tanga nem hozzáférhető, pedig extra ruciként jöhetett volna valami latex csizma mellé), illetve azt is nehezményeztem, hogy virtuális énem a New York Openen egy kínai pólóban feszített, ezért áttértem egy kis – hónaljban nemzetiszín – kötött pulcsira... Borsos áron vásárolhatunk új pályákat is, ami ugyan nem lesz ténylegesen a mienk, de megvételük után már ott is rendeznek versenyeket. Cuccukat (vagy partnert) a boltokban vehetünk. Alapból csak egy van nyitva, de a játékban való előrehaladásunkkal újabb és újabb helyszínek nyílnak meg, ahol még jobb ütőket és még dögösebb cuccokat, pályákat vehetünk (naná, hogy több pénzért!). Egy versenyen akkor is elindulhatunk, ha már egyszer megnyertük (kis koszorú jelzi), és így a könnyebb sorozatok újra és újra teljesítésével összekapirgálhatunk egy

↘ Várjatok! Az alsó térfélen még melegítenek!





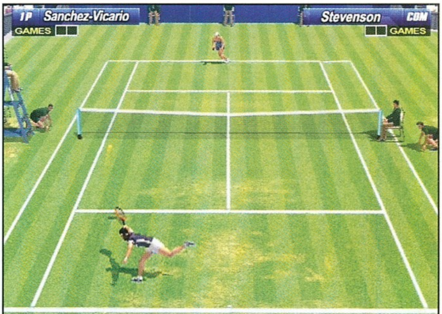






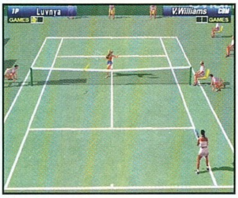


↗ A teniszhuligánok múltbéli randalírozásai miatt ezt a meccset zárt kapuk mögött játsszák...



↗ Úgy fest, Sanchez-Vicario siheder korában balettből kereste a kenyerét...









NEM KISPÁLYÁS EDZŐPÁLYÁK





A játékban meglehetősen érdekes, a valóságtól kissé elrugaszkodott gyakorlópályákkal találkozhatunk a World Tour módban. Négy technikánkat fejleszthetjük: a szerválást, az ütéseinket, a röptét és a lábmunkánkat. Minden egyes technikához két edzőhelyszín tartozik, amelyek nemcsak abban térnek el egymástól, hogy mi is a tényleges feladatunk, hanem abban is, hogy az adott technikához tartozó, különböző tulajdonságaink milyen mértékben fejlődnek tovább. Minden alkalommal fejlődünk (sikertelenség esetén is), a hangsúly a mérték szócskán van – ez pályánként is változó, de a legfontosabb az, hogy ha megoldottuk az adott feladatot, SOKKAL nagyobb mértékben nőnek a statjaink. Amennyiben egy bizonyos tudásfokot elértünk, maguk a pályák is „szintet ugranak" (mindkét, az adott technikához tartozó egyszerre), azaz a teljesítendő feladatok még nehezebbek lesznek. Melegen ajánlott, hogy addig ne is nagyon nevezzünk be egy tornára, amíg második szintre nem tornásztuk fel mindegyik pályát (esetleg párosban lehet próbálkozni).





nagyobb összeget. A géppel párban akkor is nyugodtan indulhatunk, ha nem érezzük magunkat elég erősnek, mert a gép igen jól játszik, az első időkben az esetek nagy részében ő szerzi a pontok 70%-át. Nálam férfi partnerként Kafelnikov, nőiként pedig Mary Pierce jött be, de mindenki kultiválhatja akár a személyes kedvencét is.

A játék irányítása minden felesleges sallang nélkül: tökéletes. Háromféle ütésfajtánk van: az erőből ütés, a nyesés és az emelés, az analóg kar (vagy a d-pad) pedig az irányítást szolgálja. Két perc alatt bele lehet jönni, senkinek sem okozhat gondot. Az már egy más tészta, hogy mesteri szinten elsajátítani már igencsak időigényes feladat – mint említettem, nehezebb fokozaton a gép piszok jól játszik. Itt már szükségünk van arra, hogy ismerjük az ellenfeleink gyengéit, és persze a saját játékosunk erősségeit egyaránt.

A grafika, noha első pillantásra nem változott túl sokat a Dreamcast-verzió óta, szintén nagyon szép. Ne rémisszen meg senkit az előző mondat, és ne higgye azt senki, hogy úgymond nem PS2-szintű grafikát kap – a játék grafikai téren alaposan fölébe nő a vetélytársainak. A játékosok arcát borító textúra igazán élethű, szinte hajszálra megegyezik a valódi teniszezők fizimiskáival. Egy-két apró bibi van csak (szerintem például nagy kedvencem, Mary Pierce az életben szebb, itt kicsit durvák a vonásai), amelyek eltörpülnek a kiváló megoldások mellett. A játékosok többezer poligonból állnak, és a mozgásuk valami egészen elképesztő – szinte olyan minőségű az animáció, mintha a TV-t néznénk. Az átvezető jelentek úgyszintén fantasztikusak és ennek tetejében még változatosak is! A pályák is viszik a prímet, mind hangulatukban, mind kinézetükben nagymértékű változatosságot mutatnak és kellően pofásak is, több olyan helyszín is van, ahol még azt is meghatározhatjuk, hogy milyen napszakban kívánunk játszani. A labda érezhetően másként viselkedik az egyes talajtípusokon, mindig úgy, oda és akkorát pattan, ahogyan az elvárható. Programozástechnikai problémát (értsd: a képfrissítési ráta nagymértékű leesése) soha nem tapasztaltam, még négy játékos esetén sem. A hangokra sem lehet egyetlen rossz szavunk, a kisebb pályákon szórványos taps, a nagy versenyeken hangos tombolás fogad minket. A zene nagy jelentőséget nem játszik, ennek ellenére (vagy épp ezért?) kellemesen simul a háttérbe. Maga a játék – hű maradva a sorozat hagyományaihoz – inkább arcade-jellegű, mintsem szimuláció, mégis kifejezetten realisztikus egynémely vonatkozásában. A játék szavatossága jóval több, mint egy átlagos sportjátéké, én például már igen sok órát öltem bele a World Tour-módban, és még egyáltalán nem untam meg. A teniszjátékoknak pedig az egyik alapvető ismérve, hogy többjátékos esetén roppantmód élvezetesek – ezt már a Pong! (avagy TV-foci, ha úgy jobban tetszik) óta közismert.

Akit kicsit is érdekel a tenisz, és szereti a sportjátékokat, mindenféleképpen szerezze be a Sega Sports Tennist – leteszem a nagyesküt, hogy nem okoz majd csalódást. Pillanatnyilag (és az a véleményem, hogy ez az állapot még sokáig így is marad) kétségkívül ez a legjobb teniszprogram PS2-re.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Aprólékos animációk
- Változatos pályák
- Hosszú játékidő

ELLENE

- Ordítóan sokat nem fejlődött a DC-verzió óta
- A gép keményebb fokozaton szinte verhetetlen
- Kevés a valódi versenyző

PEREPUTTY

- Sega Sports Tennis — *Sega*
- Smash Court Tennis — *Namco*
- Slam Tennis — *Infogrames*

4 játékos (Multitap) NTSC WWW.SEGASPORTS.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	83
SZAVATOSSÁG	86

ÍTÉLET

88





↗ Teljesen hétköznapi jelenet: fogalmunk sincs, hogy hol a labda!



↗ Néha egészen letaglózó élményt nyújt ez a játék...

■ Egyszerű – és nagyszerű!

SEGA SOCCER SLAM

TÍPUS SPORT/AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** BLACK BOX **MEGJELENÉS** 2002.08.21. **NTSC** 2002.11.10. **PAL**

A Sega Soccer Slam személyében egy igazi ínyencséget köszönthetünk: egy kispályás fociprogramot. A játék azonban nemcsak ebből a szempontból számít érdekességnek: Tulajdonképpen azon kívül, hogy célunk a labda kapuba juttatása, kispályán és 3+1-es felállásban játsszák, az égvilágon semmiben nem hasonlítható egy valódi focimeccshez... A játék GameCube-verziója március 20-án jelent meg az USA-ban, a most tesztelt Xbox-verzió ehhez képest egy pár újdonsággal is szolgál, melyekre alkalmasint ki is fogunk térni. Az alapkoncepció már az első lejátszott mérkőzés után nyilvánvaló lesz: színtiszta játéktermi ihletésű bohóckodás, látványos és villámgyors játékmenettel, egyszerű szabályokkal és kezeléssel – mindez rengeteg humorral megspékelve.

A szabályokat gyakorlatilag egyetlen egy szóval össze lehet foglalni: nincsenek. A meccseket különböző, fiktív arénákban rendezik, amelyekben négyfős csapatunkat irányítva (egész pontosan csak a három mezőnyjátékost kontrollálhatjuk, a kapust a gép kezeli) kell megvernünk az ellenfelet. Utóbbi igét nyugodt lélekkel értelmezhetjük a gyakorlati jelentése szerint is – ugyanis büntetlenül gyepálhatjuk és felrúghatjuk az ellenfél játékosait, sőt eme sajátos tevékenység nélkül nagy valószínűséggel eleve vereségre is vagyunk kárhoztatva. Nem kell félnünk a sárga, avagy piros lapoktól sem – lévén nincs, aki előhúzza őket, a mérkőzések ugyanis játékvezető hiányában zajlanak. Tehát a szabadrúgások nem szakítják meg a játék folytonosságát, sőt a labda sehol sem hagyja el a játékteret, így kizárólag a gól utáni örömtáncok, illetve a szünetbéli térfélcsere alkalmával nincs játékban.

Alapjáraton hat gárda közül választhatunk, de a későbbiekben – az akciójátékok jó szokásához híven – még három másik rejtett is előhozható (a GC-változatban nem voltak megnyerhető csapatok). Háromfős csapatunkat igen súlyos arcok közül választhatjuk ki, a teljesség igénye nélkül egy kis ízelítő: a Subzero csapatot például egy német raver-lányka, egy angol punk és egy orosz katonatiszt alkotja (hogy a három ilyen, egymást a rajongásig szerető nemzetet hogy hoztak össze egy kalap alá, az maradjon a fejlesztők titka) – de van itt az afrikai sámántól kezdve, az operaáriákat zengő dígón keresztül a mexikói pankrátorig mindenféle náció, méghozzá a totális globalizáció jegyében össze-vissza keverve. Számunkra a lényeges az, hogy minden csapatban van egy apró termetű és villámgyors emberke, egy jól fejelő égimeszelő, és leginkább egy fajsúlyosabb kidobóra hasonlító alak – utóbbi a méretein kívül bivalyerős lövéseiről lesz könnyedén azonosítható. Mint említettem, a hálóőr irányításáért minden esetben az AI a felelős – és e tekintetben tisztességes is a program, a kapusok minden csapatnál ugyanolyan (mondhatni átlagos) tulajdonságokkal bírnak. Amúgy minden brigád öt, csapatonként eltérő alaptulajdonsággal rendelkezik, úgymint: sebesség, ütőerő, a passzok pontossága, a lövőerő és a labdaszerzés, ezek – nagy meglepetésemre – a szokásostól eltérően nem csak egy rajzolt skálán mutatnak eltérést, hanem a mérkőzések folyamán a csapatok az erősségeiket kihasználva felismerhető stílusban is küzdenek.

Öt játékmódban vághatunk neki a Soccer Slamnek, az első az Arcade, ezen belül egy gyors-, és egy kényünkre-kedvünkre beállítható kondíciókkal bíró meccs, valamint két – nem túl jól sikerült – minijáték szerepel. A Quest módban egy teljes bajnokságot játszunk végig, amelyben az alapszakasz tíz mérkőzésből, a rájátszás (a bajnokság első négy helyezettje vívja) pedig egy elődöntőből és természetesen a döntőből áll. Félúton, az ötödik meccs után (hogy miért pont akkor, az rejtély) játszunk egy all-star derbit is, továbbá a bajnokság első felében gyakorolhatjuk a különleges kapuralövéseket is. A nyert meccsekért és a gyakorlásban elért gólokért pénzt kapunk, amit a Soccer Shopban költhetünk el. Minden egyes csapattagnak három különleges felszerelést vásárolhatunk (ezek az egyes statjaikat javítják), ezeken kívül különféle „artwork"-öket (ami sok mindent takarhat a piciny, semmit sem érő képtől kezdve az egészen különleges látványeffektusokat előhozó kódokig). Amennyiben a döntőt is megnyertük, az irányított csapat saját stadionja is választható lesz az Arcade-módból (az alap hárommal együtt összesen kilenc pálya van). Challenge-módban (ami nem szerepelt a GC-verzióban) mi magunk állíthatjuk össze a csapatunkat, ahol a már meglévő játékosokból választva bármilyen összetétel lehetséges. Ezután négy, egymást követő mérkőzést kell megnyernünk, és jutalomképpen az eddig rejtett karaktereket hozhatjuk elő. Ezekből összesen kilenc van, azaz három csapatra való, maga az együttes azonban külön csak akkor lesz választható, ha már mindhárom tagját megszereztük. Itt pusztán annyi a megkötés, hogy egy karaktert mindössze kétszer használhatunk fel. A Tourney-mód tulajdonképpen egyszerű bajnokság, aminek megnyerésével abszolút semmiféle rejtett dolog nem hozható elő. Utoljára hagytam, de mindenképpen érdemes a Practice-móddal kezdeni a játékot: a gép gyakorlófeladatokon keresztül tizenhat technikát tanít meg nekünk, és ha ezt kivégeztük, nyugodtan (fél)profinak vallhatjuk magunkat a játékban.

Az irányítás pofonegyszerű, és nagyon kézre is áll: a gyakorlás teljesítése és két-három lejátszott mérkőzés után (ez maximum egy jó félórányba kerülhet) már mindenkinek tökéletesen menni fog. A játékmenet, ha enyhén hisztérikus is, nagyjából a következőképpen fest: ha nálad van a labda, kapura törsz vagy üresen álló emberhez passzolsz, esetleg ha olyan helyzetben vagy kapura lősz. Ha nincs nálad, ütsz és becsúszol, amíg csak meg nem szerezték a labdát. A kapusoknak van egy ún. páncélzata, amit minden egyes kivédett lövés az erejétől függően rombol, így ha a kapus már sokszor védett és elvesztette











↗ Úgy látszik, a többiek rájöttek, hogy azt a két alakot ott bent jobb békén hagyni...







↗ A lányka ezt a lasztit jól elküldte a pipába!



↗ A british punk felemelkedése a Soccer Slam idejére tehető

MINI JÁTÉKOK

HOT POTATO: A célunk, hogy minél több pontot szerezzünk – méghozzá úgy, hogy megszerezzük és a többiekhez passzolgatjuk a labdát – amely tulajdonképpen egy időzített bomba. Felrobbanásakor pontlevonás jár azért, ha a hatósugarában tartózkodunk. A végkifejlet előtt tehát érdemes tőle megszabadulni…



BRAWL: Tulajdonképpen egy négyszemélyes pankráció, mindenki-mindenki ellen, célunk, hogy a másik három fazont kiüssük. Annál nagyobbat ütünk, minél tovább tartjuk lenyomva az ütés gombot, a ring közepén néha felvehető power-upok jelennek meg, ezek használatával megkönnyítjük a dolgunkat.



LÖVÉSBŐL LESZ A GÓL!

Három különleges kapura rúgás előcsalogatására van lehetőségünk. Az elsőnél figyelnünk kell a pályán időnként megjelenő, a saját csapatunk logoját formázó reflektor (avagy dics?)fényre – ha ennek sugarába érve nyomjuk meg a lövés gombot, az idő lelassul, a játékos pedig légtornászokat megszégyenítő mutatvánnyal felemelkedik a levegőbe, eközben nekünk a kapuban megjelenő célkereszttel kell meghatároznunk a lövés irányát.





A másik két lehetőségünk a képernyő alján látható skálával van összefüggésben. Jó passzokkal, szerelésekkel, ütésekkel és kombinatív játékkal növelhetjük az ezen mutatott értéket – ha már valamennyire kiszínesedett, a bal flippergomb nyomva tartásával átválthatunk a különleges állapotunkba. Ezt mindig valamilyen látványos effektus kíséri, mely minden csapatnál másként néz ki, hatását tekintve azonban ugyanaz: a karakterünk felgyorsul, az ütései erősebbek (azaz hosszabb ideig szédeleg a lecsapott ellenfél), a lövései pedig hatásosabbak lesznek. Ez az állapot addig tart, ameddig nyomva tartjuk a gombot, vagy – természetesen – amíg el nem fogy a skálán mutatott érték.

Amennyiben türelmesebbek vagyunk, és megvárjuk, amíg elérjük a maximális értéket, úgy előjön a harmadik variáció, melyre egy kis hangjelzés és egy villogó felirat is figyelmeztet: ez az ún. Killer Kick. Ekkor a turbó és a passz billentyűk együttes lenyomásakor megjelenik egy zöld karikákkal ábrázolt mező, melynek közepébe állva, majd a rúgás gomb lenyomásával hajtható végre a kapura lövés, úgyszintén az előbb említett célkereszt segítségével. Elvégzése után a mutató a nullára esik vissza.



Két dolog mind a három rúgástechnikára vonatkozik: az első, hogy egyik sem ígér 100%-ban gólt (mindegyiket háríthatja a kapus); a második, hogy egyik elvégzése közben sem vagyunk védettek – ha az ellenfél még időben odaér, ki tud minket billenteni az egyensúlyunkból, illetve hiába vagyunk úgymond megvadulva, ettől még nyugodt lélekkel le tudnak ütni.

páncélzatának nagy részét, jóval lassabban és fáradtabban mozog, szóval könnyebb neki gólt lőni. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy ezt csak ritkán lehet kihasználni: unikumnak számít az olyan tíz másodperc a meccseken, amely alatt nem esik gól. Az akció villámgyors: nemegyszer előfordult, hogy 10 másodperc alatt három gólt is lehetett rúgni, ennyivel pedig mérkőzéseket lehet megfordítani – ebből következően nincs elveszett meccs!

A grafika tulajdonképpen nem izzasztja meg az Xboxot, ennek ellenére kifejezetten látványos. A stadionok pofásak és kellőképpen változatosak is, és ez különösképp igaz a későbbiekben megnyitásra kerülő arénákra. A közönség nem csupán egy elmosott textúra, hanem háromdimenziós modellekből áll (mégha a poligonszám nem is ezrekben mérhető) – az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a pályák mérete miatt persze nincs is annyi néző, mint egy vérbeli focimeccsen. Időjárási effektusok is helyet kaptak (eső, hó, köd), bár csak dísznek számítanak, ugyanis nem befolyásolják a mérkőzés menetét. Az összes figura cartoon-stílusban lett megrajzolva, szinte mindegyik hatalmas arc és nincs két egyforma közöttük – ami bizony telitalálat a javából! Kötve hiszem, hogy ennyi ökör között valaki ne találna magának kedvenc csapatot vagy játékost. A bónuszként megvehető power-upjaik látványelemként is szolgálnak – minden egyes megszerzett cucc ott fityeg a karakteren, legyen az öv, fülbevaló, vagy akár egy kard. Az animációk nagyszerűek a mérkőzés közben, az átvezető jeleneteknél (bevonulás, gólöröm) és a visszajátszásoknál egyaránt, ehhez talán annyi technikai adalék elég, hogy a játék több mint 1000 motion-capture eljárással készült animációt használ. A különleges effektek semmi egetverő technikai újdonsággal nem szolgálnak, tulajdonképpen egyszerűnek is nevezhetők – ennek ellenére kifejezetten mutatósak. A zene, a kommentár és a hanghatások minderre rátesznek egy lapáttal: a szinkronhangok és a beszédstílus tökéletesen illeszkedik minden egyes karakterhez, ennek tetejében gólnál mindenki külön testreszabott diadalzenét is kapott. Negatívumként annyit lehetne felhozni, hogy a pályák csak külalakra különböznek egymástól – szerintem ebbe a játékstílusba nyugodtan beleférhetett volna valamilyen extra is (teszem azt, lassítók, gödrök, akadályok és így tovább). Az amúgy pofás visszajátszások elmentésére sincs meg a lehetőségünk, holott az Xbox winchestere bőven biztosítaná ehhez a helyet.

Attól hogy dögösen néz ki, viszont még nyugodtan lehet unalmas egy játék. Esetünkben azonban szerencsére nem az: ami a hátán viszi a programot, az kétségkívül a játékélmény. Még annak is érdemes kipróbálnia, aki sohasem rajongott a fociért – a Sega Soccer Slam különösen multiplayerben ideális a szabadidő eltöltésére (természetesen négyen is játszhatunk vele, akár egymás ellen, akár kooperatív módban). Az egyjátékos módok sajnos egy pár nap alatt végigvihetők, de haverokkal játszva szinte megunhatatlan. Iskolapéldája azoknak a programoknak, amelyekben nincs semmi kirívó ötlet vagy technikai bravúr – mégis minden apró részlet helyén van, és megfelelő mennyiségű ökörséggel körítve ez bőven elég ahhoz, hogy naggyá tegyen egy címet.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Rendkívül pörgős játékmenet
- Elképesztően eltalált figurák
- A stílushoz nagyszerűen illő hanghatások

ELLENE

- Szinte semmi köze a focihoz
- Néha azt sem tudjuk, mi történik a pályán
- Nem lehet elmenteni a visszajátszásokat

PEREPUTTY

- Sega Soccer Slam – *Sega*
- NHL Hitz 20-02 – *Midway*
- Redcard Soccer 20-03 – *Midway*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	87
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET

83

4 játékos · NTSC · WWW.SEGA.COM









↘ Jelenet a Jurassic Park 4: A korcsolyás dinók c. filmből

Ha a kezeink közé kerül egy új játék, akkor elkerülhetetlenek az összehasonlítgatások a stílus mérvadónak számító képviselőivel. Ez minden esetben így van (ha másért nem, hát azért, mert a manapság tucattermelésre berendezkedett játékiparban az eredeti ötletek fajlagos előfordulása jóval kisebb, mint például bolygónk fehér holló-populációja): mindig létezik olyan játék, ami népszerűbb (és jobb), mint a konkurencia, ezért etalonnak számít. Az Aggressive Inline esetében persze az Activision Tony Hawk-sorozata kínálkozik összehasonlítási alapnak. Nemcsak azért, mert milliók játszanak vele, és nem is azért, mert rengeteg „Az év játéka" díjat nyert – hanem azért, mert minden hasonló program kipróbálásakor látszik, hogy mennyire jók is szakmájukban a THPS-sorozatot fejlesztő Neversoft-fiúk. Könnyű kezelhetőség (ami mára standarddá vált), az átlagosnál messze jobb grafika és rendkívül élvezetes, kihívásokkal teli, ám – szinte – sohasem a káromkodásig fajuló feladatok. Eddig tulajdonképpen semmilyen más program nem tudta „legyőzni" Sólyom Tóni kalandjait, és őszintén szólva ezt az Aggressive Inline-tól sem vártuk.

Az első pillanatokban a játék meglehetősen kiábrándító volt: ugyanaz a „zúzós zenére összevágott trükkök és esések" típusú intró fogadja a játékost, ugyanolyan opciókkal, mint minden ilyen játékban. Szerencsére ezután már folyamatosan javult a helyzet. Az egész kezdődik egy klasszul megoldott bemutatópályával, ahol a játék alapjait tanulhatjuk meg. Minden mozdulat, akadály egy külön leckét jelent, és mindent annyiszor próbálunk ki, ahányszor csak akarjuk (ráadásul kapásból át is ugorhatjuk az egészet). Itt mindenkinek ajánlanám figyelmébe a Wallride nevű mozdulatról szóló részt, mert ezt valamilyen titokzatos okból kifolyólag ebben a játékban sokkal bonyolultabb előhozni, mint a többiben.

A játék második jelentős pozitívumát a hatalmas pályák jelentik. Karrier-módban hét helyszínt járhatunk be, de ezek a pályák sokkal nagyobbak, mint amit hasonszőrű kollégáknál megszokhattunk. Példának okáért itt van az első pálya, a Movie Lot, ami három részből tevődik össze. Kint kezdünk, egy forgalmas utcán, ahonnan betérhetünk a stúdióba. Már az utcai rész sem sokkal kisebb, mint a Tony Hawk 3 legnagyobb pályája, de a bejutunk a stúdióba, akkor bizony el fogunk csodálkozni, mert a forgatási helyszín (ahol szemlátomást egy horrorfilm készül) körülbelül ugyanekkora. Van itt továbbá egy titkos terem is, ami ugyan kisebb méretű, de mindent egybevetve, csak az első pálya akkora, mint máshol két-három. Szerencsére azért nem vitték túlzásba a dolgot, mert sosem akkora a bejárható terület, hogy az már a szórakozás kárára válna, pár perc alatt tisztába lehet jönni vele, hogy a fontosabb dolgok hol vannak.

A pályák többsége ugyan maradéktalanul elnyerte a tetszésemet, habár azért voltak gyengébb eresztések is. Az Industrial (egy autógyár), a Civic Center (városközpont sok paddal és szoborral, valamint egy vonatállomással) és a Cannery (egy konténerekkel zsúfolt raktár) nevű pályák nagyon gyengék lettek a többihez képest, olyanok, mintha valaki más tervezte volna őket (ami egyébként nincs is kizárva – viszont őt azonnal rúgják ki!). Kedvencem mindenesetre a Boardwalk, azaz a vidámpark, ahol van a hullámvasúttól kezdve az óriáskerékig minden, ráadásul a kíváncsi korisok mindenhová eljuthatnak, ahová csak ellátnak. Az utolsó pálya, amely egy múzeumban játszódik, szintén nagyon bejött, hiszen eddig még nem volt túl sok lehetőségem rá, hogy T-Rexeken és hasonló dinókon csúszkáljak.

■ **Tony Hawkot helybenhagyták**

AGGRESSIVE INLINE

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** Z-AXIS **MEGJELENÉS** 2002. 08. 23. **PAL**

↘ Úgy látom a vidéket nem csak emberek népesítik be, hanem... izék is



↘ Festői környezet egy kis kombózásra



SPECIÁLIS MOZDULATOK



A játékban a kör/B gomb különleges mozdulatok előadására szolgál, melyek közül legegyszerűbb a mozgó járművek megragadása, amit a program skitchnek hív – nem jár érte túl sok pont, úgyhogy mellőzhető a dolog. Amennyiben egy ugró trükknél elszámítjuk magunkat, és úgy néz ki, hogy a félcső helyett a betonra érkeznénk, akkor az akciógombot lenyomva egyensúlyba hozhatjuk magunkat. Ezzel ugyan pontszámunk megfeleződik, viszont elkerülhetünk egy csúnya balesetet – rendkívül hasznos. Szintén ezzel a gombbal lehetséges a Vault nevű trükk előadása, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy az alacsonyabb padkákról karakterünk kézzel löki magát tovább – mivel néha nem egyértelmű, hogy ezt mikor használhatjuk, ezért én ezt inkább nem erőltettem. Az utolsó feladata a kör/B-gombnak a lengedezés, ami ismerős lehet azoknak, akik játszottak az Airblade nevű PS2-es programmal. Mind a függőleges, mind a vízszintes póznákra, csövekre, rudakra rácsimpaszkodhatunk. A vízszintesekről „kilőhetjük" magunkat a levegőbe, és más módon megközelíthetetlen helyekre kerülhetünk, míg a függőleges póznákkal tulajdonképpen csak sebességet nyerhetünk.







TITKOS KARAKTEREK

Mint minden hasonló programban, itt is vannak titkos, csak bonyolult módon előhozható karakterek, amelyek megalkotásánál a fejlesztők szabadjára engedték fantáziájukat. Itt a hét pályához ugyanennyi idióta figura dukál, mindegyiket akkor kapjuk meg, ha az adott helyszínen minden feladatot megoldottunk.









A pályák egyébként nem úgy kezdődnek, mint a megszokott sablon: nem a szokásos tíz/négy/tizenkét teljesítendő feladat jön, amikkel végezve mehetünk a következő helyszínre – hanem egyszerűen csak úgy ki vagyunk csapva a placcra. Persze azért nem maradunk kihívások nélkül, sőt, jóval több is lesz, mint várnánk. A menüből elérhető lista eleinte meglehetősen foghíjas, a rengeteg hiányzó bejegyzés között csak pár feladat látható: érjünk el X pontot összesen, vagy egy trükkből grindoljunk végig Y csövet vagy láncot. A többi kihívás az előzőek teljesítésével, illetve az emberekkel való beszélgetésekkel válik elérhetővé, némelyik viszont teljesen titkos, és csak úgy jövünk rá, hogy mit kell csinálni, ha véletlenül már megtettük. Például ha a Movie Loton például elérünk százezer pontot, akkor következik a következő fokozat: félmillió, majd ezt is teljesítve egymillió pontot kell abszolválnunk. Nem beszélhetünk mindenkivel, hanem csak azokkal, akiknek a feje felett egy kis görkocsolya-ikon lebeg. Néha nem is emberről van szó: egyszer például egy befőttesüvegben levő fej, másszor egy néhai kolléga kísértő szelleme adja a megbízatást. Ezek már lehetnek bonyolultabbak, de mindenhol kell számítani időhatáros feladatokra (X másodperc alatt kell elérni Y pontot), fényképészek megbízására (adott helyen kell Z trükköt végrehajtani) és a legelérhetetlenebb helyek meggrindolására. Persze mindenhol van pár speciális küldetésünk is, például össze kell gyűjteni három majmot, vagy éppen át kell rendezni a terepet a pályaszerkesztővel. A legtöbb feladatnál a fly-by opcióval pontosan meg is nézhetjük, hogy hová kell eljutni, például pontosan melyik vezetéken kell lecsúszni. Az eltérő nehézségű kihívások teljesítése 1-3 pontot eredményez, ezekkel nyithatjuk meg a következő helyszíneket. Itt a legtöbb pályán huszonötnél is több küldetésünk lesz, sőt néhol a szám megközelíti a negyvenet is.

A játékmenet legnagyobb újítása, hogy az egyes menetek nem két percig tartanak, hanem a teljesítményünktől függő ideig. A bal sarokban levő mérce mutatja, hogy még mennyi időnk van hátra. A sikeres trükkök ezt kitolják, míg elbukva az időnk is csökken. Egyébként egyáltalán nem fenyeget annak a veszélye, hogy ez majd folyton Damoklész kardjaként lebeg felettünk – a programba ölt eddigi tízegynéhány óra alatt egyszer sem fogyott ki a matéria! Elég egy jobb trükk-láncolat, vagy az, ha minden adandó alkalommal grindolunk és manualt használunk, és ezzel nem lesz bajunk. Amikor megtelik a mérce, akkor viszont miénk a világ: korcsolyánk lángot húz maga után, sokkal gyorsabbak leszünk, magasabbra ugrunk és általános teljesítményünk is megnövekszik. Persze ez az üdvös állapot csak addig tart, amíg el nem taknyolunk…

Az irányításban is megpróbáltak újítani, bár ez nem sült el 100%-ban pozitívan, mint mondjuk a kétperces időkorlát eltörlése. Általában minden gomb a többieknél megszokott helyen van, leszámítva azt, hogy a kör/B gomb ezúttal nem trükközésre szolgál, azt most a négyzet/X gombbal lehet megtenni. Ennek az az oka, hogy a készítőknek szüksége volt egy szabad, ún. akciógombra. Ezzel lehet beszélni az emberekkel, illetve felhasználni a speciális mozgásokhoz. A Tony Hawk 3 revertjéhez hasonló mozdulat a cess slide, azaz az ugró trükköknél leérkezéskor ezt megnyomva van egy kis időnk, hogy átváltsunk manualra és így haladjunk tovább, nem megszakítva a kombót. Ezzel csak az a baj, hogy a cess slide-ot mellőzve is tudunk manualozni, ráadásul Xboxon ezt szinte lehetetlen előadni (a fekete gombot kell megnyomni, ami ebben az esetben nagyon nem áll kézre).

Ha a program csak a fentieket tartalmazná, már akkor is nagyon vidám lennék, ám a repertoár nem merült ki ezekkel. A karakterek képességeinek a fejlesztése (hét van belőlük) nem pontelosztogatós vagy vásárlós módszerrel történik, hanem szerepjátékokból ellesett módon, tapasztalati pontokkal. Bármit csinálunk – trükközünk, grindolunk, manualozunk – XP-t kapunk érte, és ha azokból összegyűlik egy bizonyos mennyiség, akkor az adott képesség szintet ugrik, azaz jobban fog menni. Így a maximum elérhető tíz szintből nyolcadikig fejlődhetünk fel. Ezenkívül minden pályán van elrejtve egy ikon, amivel megnyerhetjük a kilencedik szintet, a tizediket pedig akkor kapjuk, amikor mindent megcsináltunk a játékban. Jó pár titkos dolog van az Aggressive Inline-ban, mint például hét megnyitható szereplő (az idiótábbik fajtából), minden pályán egy kulcs, amivel egy másik helyszínen levő titkos helyet nyithatunk ki (ezeket lakat jelzi). Az Xbox-változatban van egy nyolcadik pálya is, ám azon sajnos nincsenek feladatok, csak minden kötöttség nélkül korizhatunk rajta. A zenei anyag is igen jó (olyan együttesekkel, mint a POD, a Hoobastank vagy Rakim), ráadásul Xboxon bármilyen kombinációban vegyíthetjük a winchesteren tárolt zenékkel is. Van kétjátékos-mód is, öt külön típussal, habár ezeket sajnos nem volt lehetőségem hosszabb távon is kipróbálni, mert állandó spannom pillanatnyilag szabadságát tölti, felmenőági rokonságom pedig valamilyen okból nem lelkesedik az extrém sportjátékokért (különösen a mama!) – mindenesetre egyedül is hosszú napokon át lehet küzdeni a programmal, a multiplayer erre maximum csak rátehet egy lapáttal.

Az Aggressive Inline az év egyik legnagyobb meglepetése – a semmiből jött, és rögtön letaszította Tony Hawkot a trónjáról (vagy legalábbis bepréselte mellé magát a királyi ülőalkalmatosságba). Kíváncsi vagyok, hogy a Tony Hawk negyedik részében vajon újítottak-e annyit, hogy az kirugdalja maga mellől a hívatlan vendéget – de ez hamarosan kiderül. Az mindenesetre biztos, hogy az Activision gyorsan cakumpakk meg is vette a Z-Axist. Valószínűleg nem nagyon rajongtak az ötletért, hogy a jövőben továbbra is más kiadóknál jelenjenek meg ILYEN minőségű extrém sportjátékok, amely stílust igencsak szeretik a saját felségvizüknek tekinteni…

Grath
grath@mail.datanet.hu

PS2 VS. XBOX

A tanulópályán is megfigyelhető, hogy grafikailag túl nagy különbség nincs a két verzió között, az a legfőbb, hogy a PS2-es - SakmaN kolléga halhatatlan szavaival élve - "zizis", míg az Xboxos sokkal tisztábbnak tűnik. Ami viszont nem látszik a képen: a PS2-es elég rendesen lelassul, ha áttörünk egy üvegen.



↗ PlayStation 2



↗ Xbox

MELLETTE

- Óriási pályák, rengeteg feladattal
- Tudott újításokat hozni a Hawk-utánzatok uralta mezőnybe
- Nagyszerű zenék

ELLENE

- A PS2-verzió iszonyú lassan tölti be a pályákat
- Az extra Xboxos szintet nem lehet karrier-módban játszani
- Néhány pálya sokkal gyengébb színvonalú, mint a többi

PEREPUTTY

- Aggressive Inline – *Acclaim*
- Tony Hawk's Pro Skater 3 – *Activision*
- Airblade – *Sony*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	84
SZAVATOSSÁG	96

ÍTÉLET

93

2 játékos | PAL | WWW.AKAACCLAIM.COM

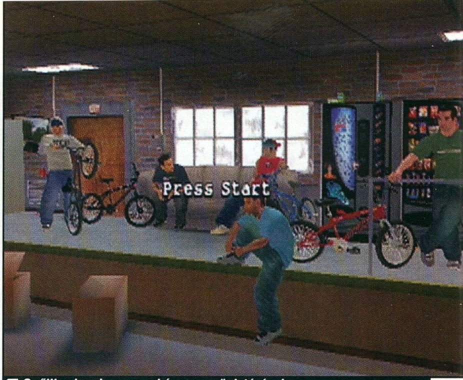












↗ Gyűlik a banda, nemsokára megyünk túrázni

Az első Mat Hoffman-játék nem volt valami nagy eresztés – mindenben a nem sokkal előtte megjelent Tony Hawk 2-t másolta. Ugyanaz a grafikus motor és irányítás, hasonló stílusú zene jellemezte – mindössze az általa nyújtott játékélmény volt szegényesebb. Különösen azért volt ez szembetűnő, mert vele egy időben jelent meg a Dave Mirra BMX az Acclaim kiadásában, és az bizony jóval élvezetesebb volt. A gyengébb profitból persze az Activision is levonta a megfelelő következtetéseket: a fejlesztőket (Runecraft) kirúgták, és kerestek helyettük egy másik bandát.

A második részt fejlesztő Rainbow egy igen érdekes koncepciót talált ki: a pályák nem csak úgy vaktában következnek egymás után – hanem tulajdonképpen egy buszos kirándulást élünk át. A sztori szerint Mat és másik tíz társa becuccolnak egy buszba, nekivágnak Amerikának, minden nagyobb városban megállnak, megtekintik a nevezetességeket – és trükköznek egy párat rajtuk. Az igazi poén az, hogy az Activision látott fantáziát a dologban, így az utazás tényleg megtörtént – ebből rengeteg részletet láthatunk is a játék során (például az intro is innen van összevágva, ami legnagyobb döbbenetemre legalább öt percig tart). Egy-egy pálya teljesítése után nézhetünk meg egy hangulatos videót az útról, nem csak trükkök és esések vannak benne (sőt, van néhány, amiben egy darab bicajt sem fogunk látni), hanem tanúi lehetünk, ahogy a szereplők marháskodnak, ökörködnek – szemlátomást nagy cimborák.

Természetesen nem mehetünk bárhová szabadon az országban, ahhoz bizony teljesíteni kell. Minden helyszínen kezdőként indulunk, és két perc áll rendelkezésünkre négy, általában könnyű feladat elvégzésére. Ha ezeket sikerült megoldani, akkor fél-profivá lépünk elő: kapunk négy másik küldetést. Amennyiben ezeket is lezavartuk, márr profiként kell helyt állnunk, azaz újabb négy kihívás áll előttünk. Minden egyes feladatcsoport megoldása után kapunk ún. túrapontokat (amatőr: 50, félprofi: 100, profi: 150), amikkel aztán újabb városokat lehet megnyitni a térképen (összesen nyolcat). A feladatok egyébként semmi extrával nem szolgálnak, az egyik mindig egy pontszám elérése lesz, a többi pedig általában egy adott helyen néhány tárgy begyűjtése, vagy egy bizonyos trükk végrehajtása lesz. Ettől sajnos minden pálya elég egyformává válik, mert tulajdonképpen mindegy, hogy benzinkannákat, hot-dogokat, homár-ketreceket, avagy voodoo-babákat kell összeszedni. Ráadásul néhány alkalommal a küldetések szövege nem túl sokatmondó, én például rengeteget szenvedtem az első pályán az egyik profi feladattal. Tudtam, hogy melyik trükköt kell előadni, tudtam, hogy körülbelül hol kell csinálni (egy rövid videó keretében ugyanis megmutatja a célt), de azt, hogy melyik irányból, pontosan melyik rámpáról elrugaszkodva kell, arra körülbelül az egymilliomodik próbálkozás után jöttem rá. Szintén problémát okoz, hogy némelyik feladat igen nehéz lett – például az, amikor öt érmét kell összeszedni, majd azt elvinni egy kis pléhdobozhoz. Ilyenkor mindig az a kihívás, hogy megtaláljuk az egyetlen ideális útvonalat és azt hiba nélkül teljesítsük – de mivel ennek kidolgozása és végrehajtása akár fél órát is felemészthet, a végén már pokolba kívánjuk az egészet.

A trükközési rendszer mindenkinek ismerős lehet bármelyik másik extrémsport-játékból: ugyanaz a gombkiosztás, ugyanúgy lehet manualt végrehajtani (kezdők számára: fel-le, vagy le-fel). Az már kevésbé tetszett, hogy nincs túl sok trükk a programban (persze csak akkor, ha nem számítjuk a módosításokat). Az meg végképp csípte a szemem, hogy nincs egy előhívható lista a programban, ahol megnézhetjük a karakterek speciális trükkjeit (az alaptrükköket azért nem nehéz előadni). Utóbbiból egyébként mindenkinek három van, sok szerencsét a felfedezésükhöz! A Dave Mirra-sorozatból vették át a trükkök módosításának lehetőségét, ehhez az R2-t és az iránygombokat kell használni – így lehet például "no hander" vagy "one footer" trükköket előadni bármilyen kombó közben. A manualoknál, illetve a stall trükköknél (ez utóbbiak minden eddigi extrémsport-játékban "lip" néven futottak) ez szintén lehetséges, ráadásul rendkívül látványos is. Ilyenkor ugyanis karakterünk ide-oda mászik a bringán, tekergeti maga alatt, egyszóval mindent csinál, amiről a Hősök terén játszadozó BMX-esek legtöbbje csak

■ A sólyom jobb, mint a keselyű

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** RAINBOW STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.08.13. NTSC 2002.10.02. PAL

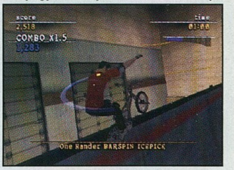
↘ Most azonnal beadom a jelentkezésemet a Védett Férfiak szövetségéhez

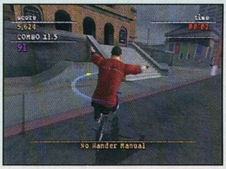


MÓDOSÍTOTT TRÜKKÖK

Az ugrásokat és stallokat az R2 és valamelyik irány együttes lenyomásával módosíthatjuk









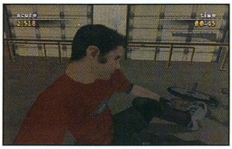
SPECIÁLIS MOZDULATOK

Manualok és stallok közben az iránygombok és a kör/négyzet kombinálásával hozhatunk elő látványos trükköket








MAT HOFFMAN

A Kondor becenévre hallgató Mat nemrég töltötte be harmincadik életévét – az Oklahomában született srác életének több mint a felét BMX-ezéssel töltötte. Tizenöt évesen nyeri az első világbajnokságát, majd ezt az évek során még kilencszer megismétli. Karrierjének korai időszakában több, mint 130 trükköt dolgoz ki, ráadásul neki sikerül először egy 900°-os ugrással landolnia (17 évesen!). A kilencvenes évek elején két céget is alapít, ezek bicajokat gyártanak (Hoffman Bikes), illetve BMX-versenyeket rendeznek (Hoffman Promotions). Ezt követően több alkalommal is megdönti a legmagasabb ugrás világcsúcsát, és megnyeri az első két X-Games fesztivál BMX-aranyérmét (ez mára a legnagyobb extrémsport-versennyé nőtte ki magát). 1996-ban részt vesz az atlantai olimpia záróünnepségén, majd ezt követően visszavonul a profi versenyzéstől. Mindenki legnagyobb meglepetésére 2000-ben visszatér, és tizenegyedik alkalommal is megnyeri a világbajnokságot, e mellé begyűjt még négy aranyérmet. Tavaly "csak" azzal hallatott magáról, hogy újra megdöntötte saját világcsúcsát: majdnem kilenc méter magasra repült a saját kertjében levő félcsőből. Idén augusztusban újra ellátogat az X-Gamesre – "nem versenyezni, hanem szórakozni jött" – és bármilyen meglepő, ismét a középpontba kerül: bár csak ezüstérmet szerez Dave Mirra mögött (aki ugye az Acclaimmel van leszerződve), de sikerül véghezvinnie egy no-handed 900°-at (azaz úgy fordult meg két és félszer saját tengelye körül, hogy nem fogta a kormányt – és mindezzel épségben landolt!). Mostanában azzal tölti az idejét, hogy csiszolgatja önéletrajzát, illetve egy olyan bringával adja elő otthon a trükkjeit, amiből kiszerelte a féket – kíváncsi, hogy így is sikerülnek-e. Eddig több mint harminc alkalommal törte el testének különböző csontjait.







ACTIVISION O_2

Az Activision 2001. májusában jelentette be, hogy egy új márkát, "brand"-et alakítanak ki, amelyik kizárólag extrémsport-játékok kiadásával fog foglalkozni. Az első megjelent játék ezzel a logóval az Xboxos Tony Hawk 2x volt, amit azóta már (a Game Boyos progikat leszámítva) hat program követett. Tavaly szeptemberben a Quiksilver "extrém" ruhagyártó céggel kötött szerződés értelmében a felek ott hirdetik egymást, ahol csak lehet: a játékokban a karakterek QS-cuccokban pompáznak, a ruhaboltokban pedig rogyásig állnak az O_2-állványok. Az eddigi sorozatok (gördeszka, BMX, snowboard) mellé még hármat indítanak, megpróbálják a végletekig kihasználni a Tony Hawk által keltett hisztériát. Még idén megjelenik a Kelly Slater's Pro Surfer és a Shaun Murray's Pro Wakeboard; a Travis Pastrana's Pro Moto X pedig jövő év elejére várható. Ne feledkezzünk meg azonban a Tony Hawk 4-ről, ami Európában november 22-én kerül a boltokba, és valószínűleg a karácsonyi szezon egyik nagy befutója lesz.



álmodik – ezeket a mozgásokat egyébként a program flatland-nek nevezi. Sok pontot összeszedni egyébként nagyon könnyű a programban, erre a következő megoldást ajánlom: Kell keresni egy grindra megfelelő helyet, majd amikor véget ért, akkor módosított manualokkal el kell jutni egy félcsőig. Ott aztán folytassuk a mutatványt trükkökkel, majd leérkezéskor manualokkal – a végén fejezzük be valami durva kombóval.

A program legnagyobb hibája, hogy nem élvezetes vele játszani. Míg a már sokat emlegetett Tony Hawk 3-ban vagy Aggressive Inline-ban kimondottan cél nélkül is jó dolog flangálni, trükközni, addig itt már a kötelező gyakorlatok bemutatása is unalomba, majd idegességbe csap át – miután látjuk mindegyik módosított manualt, már nem sok dolog nyűgöz le a játékban. Sajnos ezen még az sem segít, hogy van pár tényleg pozitív dolog a Matt Hoffman 2-ben. Minden pályán meg lehet nyitni egy újabb zeneszámot és meg lehet szerezni egy titkos karaktert is. Kismillió jól sikerült videót tekinthetünk meg a játék alatt, ráadásul a menürendszer is frappáns lett. Jó ötlet a parkeditor, és az O_2 Push nevű kétjátékos-mód (minél több ponttal vezetünk, annál nagyobb a mi képernyő-részünk), de nem hiszem, hogy ezekbe bárki is komolyabban belemerülne. Az utolsó, Tiki Park nevű pályán még egy FPS-minijátékot is megnyithatunk, ahol rakétavetővel kell levadászni egy gólemet. A grafikával sincs semmi baj, és a zenei anyag is kellően extrém, olyan előadókkal, mint a Crazy Town, Ice T, Bomfunk MC's, Iggy Pop vagy éppen a Suicidal Tendencies. Ez külön-külön mind jól hangzik – de sajnos nem áll össze egységes egésszé a dolog. Arra aztán meg végképp kíváncsi lennék, hogy ha a fotógyűjteményünket is el akarjuk menteni, akkor miért szükséges ehhez négy megánál, azaz egy fél memóriakártyánál is több hely! Az is rendkívül idegesített, hogy meglehetősen sok helyen egyszerűen át lehet esni a falakon. Ilyenkor belehullunk a szürkeségbe, majd pár másodperc múlva a program észbe kap, és visszatesz a pálya elejére! Ez különösen akkor jó, amikor már majdnem megcsináltunk egy gyűjtögetős feladatot…

A Rainbow munkáját kétfelől lehet értékelni: egyrészt mondhatjuk azt, hogy kijavították az előd minden hibáját, másfelől viszont panaszkodhatunk, hogy ezen felül azonban egyetlen bitnyi munkát nem végeztek, semmi újat nem hoztak a műfajba. Ez különösen azért feltűnő, mert most érkezett meg az Aggressive Inline is, és az minden tekintetben jobb design-nal rendelkezik. A végeredmény megállapításánál ezért nálam a negatívumok lettek hangsúlyosabbak – arról persze szó sincs, hogy a játék rossz lenne, de kizárólag a stílus megszállottjainak ajánlom, és nekik is csak az Agressive Inline kivégzése után.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE

- A soundtrack igen változatos
- Rengeteg megnyitható titkos karakter, zene és videó
- Rejtett FPS-mód

ELLENE

- Idegesítően nehéz feladatok
- Semmiben sem jobb, mint a Tony Hawk 3. Sőt!
- Komoly programhibákat tapasztaltunk

PEREPUTTY

- Aggressive Inline *Acclaim*
- Tony Hawk's Pro Skater 3 *Activision*
- Mat Hoffman's Pro BMX 2 *Activision*

2 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	82
SZAVATOSSÁG	80

WWW.ACTIVISIONO2.COM

ÍTÉLET

73

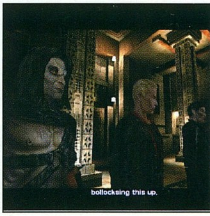


↗ Nesze egy torkos, te kis torkos!



↗ Come on, baby, light their fire!





■ Addig nyújtózkodj, amíg a fakaród ér!

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** THE COLLECTIVE **MEGJELENÉS** 2002.08.20. **NTSC** 2002.09.13. **PAL**

Őszinte leszek: félve ültem le a Buffy elé. Ennek két oka is van: Az egyik, hogy noha ismertem az alaptémájául szolgáló TV-sorozatot, mégsem voltam rajongója – azon egyszerű oknál fogva, hogy elvből nem nézek semmiféle sorozatot (szerény véleményem szerint egytől-egyig szánalmasak). A másik, hogy akármennyire is erőltetem az agyam, hirtelen nem tudok olyan játékot mondani, ami egy TV-film alapján készült és igazán kiemelkedő alkotás lett volna, és Draco kálváriája a V.I.P.-vel sem vetített túl pozitív jövőképet elém. Ebből kiindulva akár meg sem kellett volna néznem, de ugyanakkor az az elv is igaz, hogy a lehetőséget mindenkinek meg kell adni… a Buffy pedig a tesztelés alatt roppant kellemes csalódásnak bizonyult!



A legenda szerint minden generációban születik egy vámpírölő. A kiválasztott egy lány – ő a birtokosa annak a tudásnak és azoknak az energiáknak, melyek lehetővé teszik, hogy elbánjon a földöntúli erejű, gonosz teremtményekkel. A TV-sorozat kronológiájához igazodva a harmadik és negyedik széria közé tehető a játék cselekménye: Buffy megsemmisítette legfőbb ellensége, a Mester fizikai értelemben vett létformáját, a 600 éves gonosz azonban – pusztán szellemi lényként – újra előbukkan. A megtestesüléshez ugyan emberi porhüvelyeket használ, de a célja mit sem változott: a Föld teljes elpusztítását tervezi. Egy ősi szektát, az Álmodozókat kívánja újraegyesíteni, akik együttesen, hihetetlen fizikális és mentális erejük teljes birtokában képesek hidat nyitni világunk és egy másik – természetesen pokolbéli – dimenzió között. Már most megnyugtatok mindenkit, nem kell töviről-hegyire ismernünk a vámpírok reménének televíziós előéletét ahhoz, hogy játszani tudjunk a játékkal.

Ugyanis nem egy túlságosan bonyolult történet, sőt, még csak angoltudás sem szükségeltetik hozzá. Noha nem árt, ha tudjuk, mi és miért történik a képernyőn, de ez nem alapvető kritérium. Létezik egy játékkategória, amit az angolszász szakirodalom csak beat 'em up-nak nevez. A stílus ismérvei: az elénk kerülő ellenfeleket közelharcban kell legyűrnünk, maga a játékmenet a végletekig egyszerű, többé-kevésbé egyenes útvonalon haladunk előre, a feladatok pedig nem igényelnek túl sok agymunkát. A Buffy tökéletes megtestesítője ennek a játéktípusnak – igaz, néhol megpróbáltak némi extrával is szolgálni.

A játék alapvetően nem több, mint egy harmadik személy nézőpontjából nyomon követhető aprítás. Ugyan a későbbiekben megszerezhető számszeríj használatakor belső kameranézetbe kapcsol át a program, de ez csak a célzott lövéseknél van így, ráadásul ebben a nézetben nem is tudjuk a helyünket változtatni. Buffy kétféle energiával rendelkezik: az egyik az életereje, a másik a varázsereje. Utóbbi jelen esetben nem azt jelenti, hogy egy kecses kézmozdulat után az ujjbegyünkből előreppenő tűzgolyók egy szempillantás alatt hamuvá pörkölik szerencsétlen áldozatunkat, hanem minden egyes puszta kézzel vagy fegyverrel előadott kombóhoz ez szükségeltetik. Márpedig hősnőnk valóságos kis vadóc – amellett, hogy puszta kézzel is keményen küzd, még sokféle fegyvert is forgat, egyáltalán, minden keze ügyébe eső tárggyal vadul ütlegelheti ellenfeleit. Amúgy a legtöbb esetben szükség is van némi segédeszközre az egyébként meglepően sokféle démoni teremtmény ellen: A mezei zombikat vagy óriáspókokat ugyan apró cafatokká lehet verni vagy taposni, de ellenfeleink többsége mégiscsak vámpír lesz, akiktől nem lehet egy jól irányzott tockossal megszabadulni. Véglegesen el kell őket pusztítanunk, különben újra és újra nekünk támadnak. Erre több lehetőségünk is kínálkozik: egy karót döfünk a szívükbe, levágjuk a fejüket, kellő mennyiségű szenteltvizet permetezünk rájuk, valamilyen módon felgyújtjuk őket – az igazi spílerek pedig kiráncigálják őket a napfényre (már amennyiben mód nyílik erre). A kategória

AZÉRT MÉGSEM VAGYUNK EGYEDÜL!



A főbb helyszínváltások között kicsiny közjátékok zajlanak a sunnydale-i főiskola könyvtárában – itt tartja ugyanis hevenyészett haditanácsát a Scooby Gangnek becézett brigád. Aki ismeri a sorozatot, sok ismerős arccal találkozhat – aki meg nem, annak legyen elég az a röpke magyarázat, hogy az itt lévő emberkék alkotják Buffy díszes kompániáját. Mindegyikük a maga módján segít hősnőnknek, noha a piszkos munkát mindig neki kell elvégezni. Ami fontos a számunkra, hogy itt nem csak felesleges szócséplés folyik, hanem segítséget kapunk az előttünk álló küzdelmekhez is. Mégpedig: Giles, a mentorunk, minden elvégzett küldetés után átnyújtja nekünk a Slayer's Journal egy lapját, melyen egy újfajta közelharci technika (mezei nevén: kombó) leírása található. A Xander nevű fickó egyik legkellemesebb tulajdonsága, hogy virágcsokor helyett általában egy általa újonnan kifejlesztett fegyvert húz elő a háta mögül. Willow a főiskola komputerbolondja, mellékállásban pedig boszorkány, méghozzá a jobbik fajtából – a kalandozásaink során összegyűjtött (általában jól eldugott helyen található) kristályokat és önnön varázserejét felhasználva megnöveli maximális életerő- és varázsponjaink számát.

A VÁMPÍRIRTÁS KÉZIKÖNYVE

A játék egyik legjobban eltalált része a verekedés. Az analóg kar mellett mindössze három gombot kell hozzá használnunk, mégis a legváltozatosabb technikákat vethetjük be. A sikeresen végrehajtott kombók **(1. kép)** minden esetben a varázserőnket fogyasztják, de az elpusztított ellenfelekből és a gyógyitalok egyes típusaiból könnyedén pótolhatók – ritkán történt meg velem, hogy a mennyisége egészen a nullára esett volna vissza. A fegyverzetünk meglepően változatos: a kezdetben legsűrűbben használt karók (fa tereptárgyak széttörésével juthatunk hozzájuk) mellett találhatunk baseball-ütőt, ásót, gereblyét is, de alkalomadtán egy felmosófa vagy evező is bevethető **(2. kép)**. Mindegyiknek két – nagy – baja van: ki tudják ütni őket a kezünkből, és a sűrű használattól meglehetősen gyorsan amortizálódnak. Távolsági fegyverként kezdetben a Molotov-koktél, illetve a szenteltvizes üvegcse elhajítása szolgál **(3. kép)**. Később csatlakozik hozzájuk a számszeríjunk, a sima nyílvesszőket (me-


1.


2.


3.

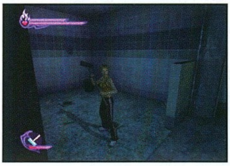
lyek önmagukban is használhatók) a hatás fokozása végett kombinálhatjuk az előzőekben említett létyókkal **(4. kép)**. A játékban előrehaladva Xander készít nekünk egy átalakított, hm, vízipisztolyt, amelynek egyik tartályából szenteltvíz, a másikból pedig lángoló folyadék fröcskölhető a gonoszokra **(5. kép)**. Az ominózus folyadékok is szolgálhatnak töltetként, de találhatunk szenteltvízzel, illetve pokoltűzzel telített falikutakat is. A játék második felében már a Reaper („kasza") névre hallgató dupla pengéjű kézifegyver lesz a legjobb haverunk: amellett, hogy nem tudják kiütni a kezünkből, erőseket üt, alkalmas a vámpírok végleges elpusztítására – de legfontosabb tulajdonsága, hogy nem megy tönkre **(6. kép)**. Később ezt a remek eszközt továbbfejlesztik, így távolsági fegyverként is szolgál.


4.


5.


6.


↗ Ugyan visszahantolásra nem használható, mégis király eszköz a lapát





hagyományaihoz hűen minden nagyobb szakasz végén egy főellenféllel kell megmérkőznünk. Megcsappant életerőnket és varázserőnket különféle elixírekből, de leginkább elpusztított ellenfeleinkből származó energialabdákból pótolhatjuk. A játék igazán kellemes vonása, hogy gyakorlatilag örökéletünk van – „újjáéledés" címszó alatt az utolsó checkpointtól futhatunk neki újra. Sajnos ennek megvan az a hátulütője is, hogy manuális mentésre nincs lehetőség – roppant bosszantó, hogy egy pálya végi elhalálozáskor kezdhetjük elölről az egész szintet.

A vámpír-, zombi- és démonvadászat tizenhárom küldetésen át zajlik, amelyek negyvenhárom szakaszra bonthatók. Ebben a tekintetben bizton nem okoz csalódást a program, mert minden helyszínnek megvan a maga, ha nem is kellemes, de mindenképp hátborzongató varázsa. Még az olyan hétköznapi helyszínek, mint a főiskola folyosói és termei is vészjóslóan hatnak, ha nincs világítás – és tudjuk, hogy mindenfelé vérre éhes vámpírok mászkálnak. Nem is beszélve az elsüllyedt templom katakombáiról, a sunnydale-i temetőről vagy a vérszívóktól hemzsegő raktárépületekről. A pestiesen szólva „paráztatós" hangulat létrejöttét nagymértékben elősegíti, hogy nemegyszer az első látásra békésnek tűnő szoba egyik fala, egy magányosan álló láda egyik oldala, esetleg egy ablaküveg hirtelen betörik, és beront rajta egy ellenfél. Sokszor szemtanúi vagyunk olyan jelenetnek is, amint a vámpírok kegyetlen módon végeznek egy ártatlan emberrel – a legtöbbjüket gyors cselekvéssel még meg is menthetjük, a jutalmunk egy gyógyital, vagy valamilyen fegyver lesz. A küldetések túlnyomó része sötétben játszódik, lévén az élőhalottak nem kimondottan rajonganak a rivaldafényért.



Az egyes küldetések – mint ahogyan az egész játék is – sajnos túlságosan lineárisak, szinte adja magát, hogy merre kell továbbhaladnunk, mégpedig a lehető legegyszerűbb módon: amerre még (vagy már) nem mehetünk, abba az irányba egyszerűen nem nyílnak az ajtók. Van ugyan egy pár olyan kapu is, amelyhez össze kell szednünk két-három kulcsot, a zöld kő megtalálása és a zöld foglalatba való illesztése azonban körülbelül az óvodai középső csoport logikai kézségét feltételezi. Vannak betörhető falak – no nem sok – amelyek mögött titkos helyszínekre bukkanunk némi power-up reményében, illetve néhány, nyilvánvalóan a Tomb Raider inspirálta ugrabugra rész (utóbbiak inkább idegesítők, mintsem feldobnák a játékmenetet). Az irányítás hamar megtanulható, bár néha felmegy bennünk a pumpa, amikor rúgás helyett véletlenül az ugrás gombot sikerül megnyomni. A játék nehézsége egyébként pontosan a megfelelő arányban nő együtt a teljesített pályák számával (legalábbis normál fokozaton, amiben én gyűrtem), szóval szerintem itt teljes mértékben megtalálták az egészséges kompromisszumot.

Buffy és ellenfeleinek animációja látványos és – az adott kereteken belül – teljesen életszerűnek hat, kombóinak száma pedig meglepően sok. A képernyőről ismerős arcokat igen jól modellezték, mindenki első pillantásra felismerhető. A jó és rossz oldaláról egyaránt feltünedeznek, a Scooby Gang mellett találkozhatunk Spike-kal, a XIX. századi angol vérszívóval és Buffy szerelmével, Angellel is. Többfajta nemű, különböző méretű és ruházatú vámpírok mellett zombik, csontvázak, kisebb-nagyobb pókok, démonok kerülnek az utunkba. Technikai részről annyit viszont mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy a grafikusok néhol nagyon szép textúrákat használtak, a programozók pedig rendszerint remekül játszanak a fény-árnyék hatásokkal. Mintha csak egy kalandfilmben lennénk, amikor a sötét folyosókon, sírboltokban a fáklyánk remegő fényénél bemerészkedünk a sötét területekre. Mindehhez kitűnő alapot szolgáltat a zenei aláfestés: talán ez az a része a játéknak, ami igazán félelmetesre sikerült. Amíg felfedező utunkat járjuk, sejtelmes, igazi horrorfilmbe illő, lassú zene szól, néha egy-egy túlvilági hangon elsuttogott szóval, de amint valami akciódúsabb verekedés történik, hirtelen átvált gyorsabbra és keményebbre, mintha csak alapritmust adna a bunyóhoz. A szinkronhangok felvételéhez az eredeti TV-sorozat szereplőit kérték fel, és ők kötélnek is álltak – egy kivétellel: Sarah Michelle Gellar, a Buffy-t alakító színésznő nem vállalta a részvételt. Na ja, szerepelt ő már a Rolling Stone címlapján is, mit érdekli egy játék… Mindenesetre nagy fricska lehet neki, hogy a helyére beugró hölgy is nagyszerűen helytáll. Ha már itt tartunk, megjegyezném, hogy a szövegek kissé gyermekdedek, ettől függetlenül sem Buffy, sem a vámpírok beszólásai nem mentesek időként egy-két jó poéntól.

A cikkben kiemeltek mellett negatívumként egy pár apróbb technikai, főleg a 3D megjelenítésből adódó malőrt vagyok kénytelen felhozni. A kamerakezelés miatt – ritkán ugyan, de – előfordul, hogy míg egy folyosón harcolunk, az akciót a folyosó fala eltakarja előlünk, magyarul nem látunk semmit. Előfordult, hogy véletlenül a falnak háttal állva akartam megnyomni az azon levő kapcsolót, amit a kis hölgy meglepetésemre meg is tett: a levegőben nyújtotta előre a két kezét, mintha csak jógázna, a kapcsoló pedig működésbe lépett. Szőrösebb szívűek felhozhatják még az is, hogy renderelt videók nincsenek, mindegyik átvezető jelenet a játék grafikus engine-jével készült – és bármennyire is pofás a Buffy, azért nem egy Halo-szintű motor dolgozik alatta. Ezektől eltekintve azonban kellemes kikapcsolódást nyújthat mindenkinek, aki egy kis agyatlan mészárlásra vágyik. Mivel a cikk elkészítéséhez kénytelen voltam megnézni egy pár epizódot, és már van némi összehasonlítási alapom, bízvást állíthatom, hogy a vámpírvadász kalandjai ebben a formájukban jóval szórakoztatóbbak, mint ami a kábeltévén keresztül érkezik (és még csak a szemét reklámok sem szakítják meg…).

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Változatos harcrendszer
- Kitűnő hangulat
- Pontosan a kellő mértékű kihívás

ELLENE

- Nem igényel túl sok gondolkodást
- Lineáris játékmenet és pályák
- Apróbb technikai problémák

PEREPUTTY

- **Hunter the Reckoning** *Interplay*
- **Buffy the Vampire Slayer** *Electronic Arts*
- **Blood Omen 2** *Eidos*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	90
SZAVATOSSÁG	77

ÍTÉLET

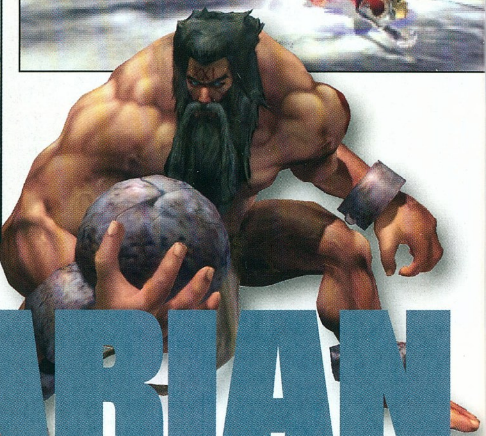
78

1 játékos NTSC WWW.EA.COM



↗ 21 alaposan felfegyverkezett: mázsás golyóbisa mellé még egy narvált is beszerzett





■ **Egyszerű játék, egyszerű embereknek**

BARBARIAN

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** TITUS **FEJLESZTŐ** SAFFIRE **MEGJELENÉS** 2002.09.27. **PAL**

Nincs túl irigylésre méltó helyzetben a verekedős játék fejlesztésén munkálkodó programozó. A műfaj népszerűsége vitathatatlan, ám alaposan fel kell kötnie a gatyáját, ha olyan remekművek után, mint a Tekken, a Dead Or Alive, vagy éppen a Virtua Fighter-sorozat, akárcsak említésre méltó játékot akar kiadni kezei közül, nemhogy lefőzni a nagy öregeket. A feladat nehézségének tükrében enyhén szólva kockázatos vállalkozásnak tűnhet, hogy a Titus legújabb játékával, a Barbariannal éppen e kategóriában szállt be a szorítóba. A névtelen tucatepigonná válás fenyegető rémét elkerülendő a Sapphire gárdája frappáns megoldást alkalmazott: egzotikus világba ágyazta az eseményeket, valamint a verekedős játékok szokványos stílusát sikeresen keresztezte az RPG szabályaival.

A Barbarian első ránézésre szabvány 3D verekedős játéknak tetszik, ahol a magányos játékosoknak a Quest, az egymást elcsépelni vágyó spannoknak pedig a Versus mód áll rendelkezésükre, no meg az elmaradhatatlan gyakorlás a praktikus Practice fedőnév alatt.

Az első érdekesség a Quest kiválasztásakor éri az embert (nem árt ugyebár egy kis előélet a haverok összecsődítése előtt): az első csata után ugyanis kellemes meglepetéssel vehetjük tudomásul, hogy győzelmünk fejében karakterünk szintet lépett – ráadásul saját kezűleg csiszolgathatjuk különböző képességeit.

Egyébként ugyanitt ismerkedhetünk meg a háttértörténettel is, amely cserébe már korántsem nevezhető ilyen formabontónak. A cselekmény a titokzatos nevű Barbaria történelem előtti kontinensére kalauzol, ahol éppen katasztrofális államigazgatási válság zajlik. A krízis oka Zaugg névre hallgat, hegynyi magas, hivatását tekintve varázsló, mégpedig a gonoszabbik fajtából. Nehéz természetét, no meg mohón harácsoló zsoldosait már évszázadok óta sínyli a világ, ám a helyzet most vált igazán súlyossá. Vajákos barátunk ugyanis a napokban fejtette meg az öröklét titkát, és már csak egy Bloodsong Stone nevű varázstárgyra van szüksége, hogy az idők végeztéig rabigába hajtsa Barbaria népeit.

A rendelkezésre álló tíz karakter természetesen a maga életútjával, a többiektől eltérő módon vesz részt az ostobácska mese alakításában. A jók valami nemesebb célért, a gonoszok önző érdekektől hajtva, a semlegesek pedig a kataklizma elől menekülve küzdenek, azonban – különböző okokból kifolyólag ugyan , de – végül mind Zaugg kétes vendégszeretetét élvezik.

↘ Hát ez a Zaugg nem egy mélynövésű krapek



↘ ...ráadásul a jelek szerint az Erős Pistát sem veti meg!













↗ Senki sem állhat Corath útjába, ha bekapcsolta karácsonyfa-izzóit

INTERAKTÍV TEREP

A Barbarian egyik szimpatikus jellegzetessége, hogy az arénák nem pusztán verekedésünk helyszínei, hanem harci technikánk kialakításának is aktív részesei. Az eldobás gomb segítségével felmászhatunk a különböző kiemelkedésekre, oszlopokra, sziklákra stb., ahonnan kedvünkre rugdoshatjuk a felénk kapálózó ellen buksiját. Ugyanezen billentyű biztosít lehetőséget arra, hogy a pályán található, különböző szintünktől függően kisebb-nagyobb tárgyakat felkaphatjuk, és jelentősen feldobhatjuk vele kombóink hatékonyságát, vagy barbár egyszerűséggel ellenségünkhöz vághatjuk.



A rettenetesen erőltetett történetvezetés okozta szellemi kinok ellenére érdemes kedvenc karaktereinkkel végigjátszani a Quest-módot, ugyanis a végére teljesen felturbózott figura a Versus-módban is betölthető, nagy segítséget jelentve haverjaink ledózerolásakor.

A csaták egyébként elég kemények, szóval szokás szerint érdemes a történet kibogozása előtt Practice-módban kiismerni leendő hőseinket, mivel mindegyikük eltérő stílusban verekszik. A csetepaté a kor humánus szellemiségének megfelelően elég drasztikus fegyverekkel zajlik: az egykezes kardtól kezdve a mázsás kőgolyóig bezárólag meglehetősen széles a repertoár. Csakúgy, mint tíz kedvencünket illetően, akik a növényeken és a gombákon kívül Barbaria egész élő- és élőholt-világát reprezentálják. Hőseink fegyverzetük mellett elsősorban gyorsaságukban, és csapásuk erejében, no meg egyes speciális kombóikban különböznek, de a fegyverforgatás alapjai mindegyikükénél ugyanazok. Például Stitch, a zombi két konyhakésével kicsiket vág ugyan, de azt igen sebesen, míg a behemót 21 vasgolyójával lassan támad, de azt senki sem köszöni meg, míg Eyara minden bizonnyal a botharcért rajongók kedvence lesz. (Mongo, az óriásmajom meg a zöldeké...)

A jól bevált recept szerint e harci technikák az alapvető műveletekből (könnyű és kemény csapás, lövés, elkapás és blokkolás), és ezek különböző kombinációiból épülnek fel. Karakterenként összesen 8 fegyveres kombó létezik, amelyek készség-szintű elsajátítása sajna létfontosságú, mivel az alaptámadásokhoz képest nagyságrendekkel nagyobb sebzést bírnak bevinni.

A mágia sem maradhatott ki persze a képből, hőseink szintjüktől függő mennyiségű manával rendelkeznek. Egy-egy jól sikerült támadás nyomán jellegének megfelelő rúna jelenik meg életerejük mellett, amely némi mana ellenében rendkívül látványos akcióra fordítható. Igaz kissé lelombozó, hogy szereplőként összesen három ilyen varázslat létezik, de hát semmi sem lehet tökéletes. Bűverőnk persze hamar kimerül (első szinten két varázslat után) és hogy ez minél gyorsabban bekövetkezhessen, a lövedékeink is rendesen fogyasztják a szűkre szabott mennyiséget, így a 'Tücsök és hangya' meséjének tanulsága fokozott jelentőséggel bír.

A mágia mellett külön érdekesség, hogy a helyszínek a szó szoros értelmében interaktívra sikeredtek. A rendelkezésre álló tizenegy aréna több mint hatalmas, no és a tereptárgyakkal a wrestlingekhez hasonló mélységű kapcsolatot köthetünk. Az arénák a Dead Or Alive-ból ismert módon többszintesek, így a küzdelem valóban három dimenzióban zajlik. Ráadásul számos helyen titkos zugok találhatók (pl. a mocsárban a vízesés mögött), ahol túlélési esélyeinket jelentősen javító tárgyakat markolhatunk fel.

Ám mint minden verekedős játék, a Barbarian savát-borsát is a több játékos összecsapása jelenti, amit több-kevesebb hibával sikerült is megvalósítani. Az előnyös tulajdonságokkal kezdve: nagyon szimpatikus, hogy multitap segítségével akár négy játékos is delegálhat csapatot, így előfordulhat, hogy négy AI bevetésével egyszerre akár nyolcan is bunyózhatnak a pályán! E összképi szösszenetet a sokatmondó Thrill Frenzy elnevezéssel illeti a program, a látvány és a hangulat szavakkal csak nehezen adható vissza. További izgalmas momentum, hogy a fent említett módszerrel a Quest során feltápolt kedvencünk is betölthető, ami – a karakterfejlesztés kombinációi miatt – választási lehetőségeinket jelentősen megnöveli.

Sajnos azonban hibák is szép számmal akadnak, méghozzá nem is akármilyenek. Tapasztalt játékosnak rögtön szemet szúr a lakonikus főmenü, azért kétféle játékmód talán egy pöttyet gyengécskének számít manapság. A szereplők száma a fejlesztés variabilitása miatt még elmegy, de azért a kombókat nem vitték túlzásba. Ennek köszönhetően a karakterek bár elvileg különböznek egymástól, játék közben akcióik kissé sematikusnak tűnnek. Egyik karakternél sem látható valamilyen szépen, precízen kidolgozott harcművészeti stílus, mint amilyet a Tekken, illetve a Dead Or Alive szereplőinél láthattunk.

A Barbarian legfájdalmasabb pontja azonban a kamerakezelés, ami kis híján teljesen élvezhetetlenné teszi a csatákat. A karakterünkre fókuszált helyzetben az ellenfelekből semmit sem látunk, fixált helyzetnél meg a terep helyenként tökéletesen eltakarja a küzdő feleket. Az idegnyugtató hatást könnyű elképzelni. Karaktereink hiába igényesen animáltak, sem alakjuk, sem a mozgásuk nem szögletes, a textúrák elég szépek, és a hangokra sem lehet nagyobb panasz, de... Az ötletes újítások, a hangulatos grafika és zene fényében különösen kár, hogy a verekedés új generációja helyett csupán a futottak még kategóriáját sikerült gyarapítani.

Golconda
golconda@skizo.hu

Tanulni, tanulni, tanulni!

A klasszikus verekedős játékoktól eltérően, a Quest módot játszva lehetőségünk nyílik karakterünk tápolására. Minden megnyert összecsapás után 3 pontot oszthatunk szét öt alaptulajdonságunk között, vagy elsajátíthatunk egy speciális képességet a rendelkezésre álló négyből. Az erőnk csapásaink sebzését fokozza, életerőnk növelése logikusan több ütés elviselését eredményezi. A védekezési készség növelése egyre bonyolultabb kombók hárítását segíti, míg a mágia regenerációjának gyorsításának haszna egyértelmű, ötödik képességünk fejlesztése pedig egyre nehezebb tárgyak felkapását teszi lehetővé (a legidiótább eddig a sarkvidéken felkapott narvál volt). A specialitások megtanulása a fokozatos erősödéssel szemben inkább aljas kis trükkök bevetésére tesz alkalmassá. A manatöltet egy extra mágikus kombót ad, az "airwalk" elnevezésű ugrás közben egy nagyon durva rúgást vagy ütést biztosít. A feltámadás minimális életerővel való újraéledést indikál, míg a regenerációnak értelemszerűen folyamatosan nagy hasznát vehetjük. Rövid fejszámolás után mindenki számára világossá válik, hogy tizedik szintet elérve sem növelhetjük összes képességünket a csillagos égig, az összes specialitást megszerezve csupán kettőt hozhatunk fel a maximumra. Így egy karakter többféle irányba is fejleszthető, ami a műfajhoz képest szokatlanul nagy skálát biztosít.



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Meglehetősen interaktív a terep	■ **Virtua Fighter 4** *Sega*	GRAFIKA 75	66
■ Jók a fényhatások	■ **Dead or Alive 2 Hardcore** *Tecmo*	HANG 80	
■ Ötletes újítások	■ **Barbarian** *Titus*	SZAVATOSSÁG 62	

ELLENE

- Rossz kamerakezelés
- Blőd sztori
- Kevés karakter

4 játékos (multitap) NTSC WWW.BARBARIAN-GAME.COM

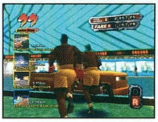


Ebben a stílusban igazán jó plázázni!



Ufók márpedig nincsenek! Habár elismerem: itt MÉG voltak...







Las Vegas, végállomás

CRAZY TAXI 3

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** HITMAKER **MEGJELENÉS** 2002 09. 20. **PAL**

Amióta a Sega nem a saját gépére fejleszt, kitüntetett figyelemmel kísérhetjük nyomon, hogy a cég korábban exkluzív játékai vajon melyik konzolon folytatódnak. Ezek közé sorolandó a Sega taxis ámokfutása, mely még a játéktermekben kezdődött, majd Dreamcaston két epizódot is megért, és most lám: Xboxon jött ki a harmadik rész. Jómagam mindig szívesen álltam be őrült taxisnak, ezért sokat vártam az új epizódtól, de amikor napvilágot láttak az első képek a készülő játékról, a látottaktól kissé elszontyolodtam. Abban azonban továbbra is biztos voltam, hogy egy zseniális játékot nem lehet teljesen elrontani. Nos úgy tűnik, bejöttek a számításaim, ugyanis a játék tesztelésekor nem ért semmilyen meglepetés – se kellemes, se kellemetlen.

Ha netán valakinek nem ugrana be, miről is van szó: a Crazy Taxiban nagyvárosok utcáin vehetjük fel az utasokat és szállíthatjuk őket az általuk megadott címre – hol egy KFC étterembe, hol egy Levi's boltba, hol a kórházba, stb. Mint ez utóbbi felsorolásból kiderül, tisztára olyan, mintha valódi városban járnánk, azonban ugyanez nem mondható el a munkakörülményekről. A valós fizika törvényeit sutba dobva elképesztő manővereket hajthatunk végre a kocsival: speciális technikák révén rakéta módjára gyorsulhatunk vagy farolhatunk ki, és nem kell törődni sem a KRESZ előírásaival, sem az autó műszaki állapotával, hiszen többszáz méteres zuhanást is sértetlenül úszhatunk meg, és akár a víz alatt is nyugodtan repeszthetünk. Tömören tehát ez lenne a Crazy Taxi: őrült versenyfutás az idővel, melyhez ütős Offspring és Bad Religion számok adják meg a ritmust.

A Sega illetékesei azt okosan kiötlötték, hogy nem adták ki külön-külön az első és a második részt Xboxra, hanem egybevonták őket a folytatással. A Crazy Taxi 3-ban így tehát megvannak a jó öreg San Francisco-i taxisok (Axel, B.D. Joe, Geena, és Gus), ugyanígy szerepel a New York-i divízió is (Slash, Iceman, Cinnamon, és Hot-D), valamint ezekhez jött még négy új figura Vegasból. A harmadik részre egyensúlyba hozták az afro-amerikaiak és a sápadt arcúak arányát: utóbbiakat a táncos lábú Angel és a nehézfiú Zax képviseli, míg előbbieket a krokodilbőr-gatyás Bixbite és – hogy egy nőnemű is legyen a csapatban – Mrs. Venus, aki a nevét meghazudtolva némi súlyfeleslеggel bír. Ahogy már a korábbi részekben is megszokhattuk, mindegyik karakter az alkatának megfelelő járgánnyal űzi az ipart, tehát ha egy fürge kocsit szeretnénk, akkor Bixbite áramvonalas járgánya az ideális választás, míg a legtestesebb géppel természetesen az asszonyság rendelkezik.



Újdonságok és régiségek

Egy dolgot már a legelején leszögezhetünk: a játéknak megvan a régi hangulata. Kezdődik ott, hogy az immár három nagyvárosra kiterjeszkedő taxitársaságot egy remek introval mutatja be a játék, s a korábbi részekben már jól bevált konferanszié hangját hallhatjuk. A zenei anyag sem elhanyagolható, ami ugyanazon előadóktól származik – az Options menüben mellesleg magunk választhatjuk meg, hogy az egyes pályáknál az Offspring, a Citizen Bird, a Bad Religion vagy épp a Shuffle biztosítsa a talp-, pontosabban a „kerékalávalót"". Ami pedig a hangulatból a legfontosabb: a Crazy Taxi rajongók elégedettek lehetnek, hiszen a játék fizikáján egy szemernyit sem változtattak. (Ellentétben például az első rész PS2-es konverziójával, ahol irányíthatatlan szintre gyorsult fel a játék.) Igaz, változtattak viszont a régi pályán, és ez a „brand new" West Coast városnegyed nem biztos, hogy ugyanezen rétegnek tetszeni fog. Akik játszottak a Crazy Taxi 2-vel, nyilván sejtik, miért volt módosításra szükség. A második rész óta kicsit megváltoztak a szabályok: beiktatták a Crazy Hop mozdulatot, vagyis az extra rugózást (mely segítségével akár felülről is előzhetünk, illetve felhajtó nélkül is feljutha-

Fogtam néhány palimadarat





Húsvéti hangulat Vegasban



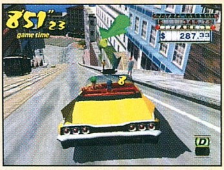




SZEMMEL (ALIG) LÁTHATÓ A KÜLÖNBSÉG



Ami így néz ki Xboxon....



....az így festett Dreamcaston





tunk a hidakra), valamint lehetővé vált nem csak egy személy, hanem kisebb csoportok felvétele is. Ezeknek megfelelően változtatni kellett a városképen. Az indulásnál például tapasztalhatjuk: San Francisco jól ismert lejtőinél most akár a házak tetejére is felugrathatunk, tehát ezek kidolgozására is gondot fordítottak. Ugyanakkor kivették az ugrató trélereket, amikre már nem volt szükség, illetve olyan helyekre rakták őket, ahol rájuk hajtva még őrületesebb magasságokba ugrathatunk fel. Átformálták továbbá a városrész két nagyobb egységét összekötő hidat is: hogy ne lehessen a semmibe kiugratni, magasabb korlátokkal látták el. Igaz, nem mindenhol, és ez külön dicséretes: ugyanis fáradságot nem spórolva nem csupán megerősítették a pálya határait, hanem helyenként inkább kibővítették. Így például az egyik hídfőnél lehajthatunk egy mélygarázsba, ami a nevéhez méltóan nagyon mélyen fekszik a város alatt. Másutt a tengerparti alacsony házak fölött átugratva olyan partszakaszhoz jutunk, ami a korábbi verzióban nem volt benne. Az utasok is teljesen mások, elvégre most többben is bepattanhatnak a járgányba, tehát rengeteg helyen kisebb bandák intik le a járgányunkat.

Változtattak a második részből átvett Small Apple kerületen is, de azon sokkal kevésbé: jobbára csak annyi történt, hogy ezúttal este taxizhatunk. (Nyilván azért, hogy az alkotók kicsit fitogtathassák a fényeffektusokat, amik csak az Xbox verziót jellemzik.) Az új pályán, a Glitter Oasisban ezekre egyébként még jobban rámentek, hiszen Las Vegas ugyebár a neonreklámjairól híres. Csak azt sajnálhatjuk, hogy ezen kívül az új városban nincs semmi különösebb nevezetesség...

Akik már játszottak a Crazy Taxi 2-vel, azok a játékmenetet tekintve semmi újdonságot nem fognak tapasztalni: ugyanazokat a speciális mozgásokat vethetjük be, és teljesen ugyanaz a „menetrend". Színes körökkel vannak bekerítve az utasok, melyeken belül meg kell állnunk, s ezek színe egyben jelzi is, milyen távoli útra számíthatunk. Miután felvettünk valakit (vagy valakiket), egy nyíl mutatja, merre kell menni a megadott cím eléréséhez, de a helyismerettel rendelkező játékosok rövidebb utat is találhatnak a nyíl által mutatottnál. (Ha netán elfelejtjük a címet, egy gombnyomással újra kikérhető). A taxióra bekapcsolásával egy színes visszaszámláló indul be, ami az utas türelmét hivatott mutatni. Természetesen annál több borravalót kapunk, minél gyorsabbak vagyunk, de az extra mutatványokat, így az előzéseket és az ugratásokat is pénzzel jutalmazzák. Főleg, ha ezeket – karambolok mellőzésével – kombókká láncoljuk össze.

Taxizhatunk Arcade, vagyis játéktermi szabályok szerint, úgy, hogy a gyors fuvarokkal egyre kitoljuk az időlimitet, de úgy is, hogy fix 3, 5 vagy 10 perces meneteket indítunk. Az üzemmódok tekintetében abszolúte hozza a régi formáját a játék, így ezeken kívül van még egy ún. Crazy X mód, amivel egyedi pályákon különleges feladatokat kapunk, melyek tulajdonképpen remek alkalmat kínálnak a speckók megtanulására és begyakorlására. Például pallókon kell felugratnunk vagy épp ufóknak kell nekiugratnunk – természetesen ezeket is időre. A rekordok persze elmentődnek, sőt visszajátszásokat is kimenthetünk, hiszen a második rész mintájára most is van Replay opció.

AZ ŐRÜLT MANŐVEREK

Egy újszülöttnek minden játék új, úgyhogy talán nem mindenki tudja, mik is azok a technikák, amikkel a Crazy Taxiban trükközni lehet. Íme a három alapvető eljárás amiket egymással, illetve a hátramenettel kombinálva még egyéb mozdulatokat is létrehozhatunk, melyek közül itt viszont most csak a Limit Cutot említjük meg.

Crazy Dash – Amennyiben a váltót sebességbe rakjuk, s rögtön ezután gázfröccsöt adunk, az autó őrült gyorsulásba kezd. Fontos a jó ritmus elkapása.

Crazy Drift – Menet közben rükvercbe, majd azonnal sebességbe kapcsolva, plusz valamelyik irányba kormányozva hozhatjuk elő a Crazy Driftet, amivel egy őrült farolást hajthatunk végre.



Crazy Hop – Ez a mozdulat a Crazy Taxi 2-ben debütált: az ugratás gomb segítségével akár a háztetőkön keresztül kereshetünk rövidítéseket.

Limit Cut – Ezzel a technikával őrületes sebességre kapcsolhatunk. Maximális sebességnél nyomni kell egy Crazy Dasht, majd ügyesen adagolva kormányzás nélküli Crazy Driftekkel növelhetjük még tovább a tempót.

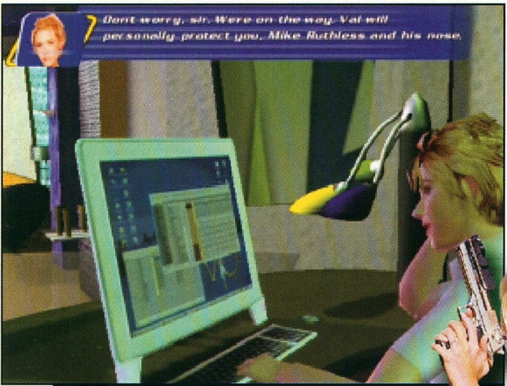
Nem olyan őrületes

Szerkesztőségünkben közismert dolog, hogy én nagy rajongója vagyok a Crazy Taxinak, úgyhogy természetes volt, hogy én írom róla a tesztet. Rajongás ide vagy oda, erről az új részről nem tudok egyértelmű lelkesedéssel szólni – és ez nyilván jelent valamit. Tulajdonképpen csak a motorhangok változtak nagy előnyükre, s minden maradt a régi. Először is hiányoltam a továbbfejlesztett grafikát: azonkívül, hogy most már a forgalomban résztvevő valamennyi autóba belátni, és szépen világítanak éjszaka a neonok, semmi extra nem kápráztat el minket. Ja, van egy mégis: egy idétlen tűzeffektussal gyarapodott az Xbox-verzió, ami a speckók alkalmazásakor tör elő a kerekek alól – de ezt szerintem inkább hanyagolhatták volna. Jobb lett volna, ha hirtelen felépülő házakat sem látnánk. Pedig hát látunk, és a textúrák sem olyanok, mint amit az ember egy Xbox-játéktól elvár. Tudom, az emlékek mindent megszépítenek, de nem voltam rest előkotorni a DC-s Crazy Taximat, s összehasonlítani vele a látottakat, úgyhogy bizton állíthatom, hogy ezt a játékot majdnem ugyanígy DC-re is kiadhatták volna. Akár az is lehet az érzésünk, mintha a játék még mindig ugyanazt a hároméves engine-t használná, mint az első rész. De nemcsak grafikai hiányosságok vannak: nincs például multiplayer játék, és nincsenek új szabályok vagy lehetőségek sem. Ha engem kérdeztek volna, én tudtam volna javasolni pár ötletet. Csupán egy ezek közül: lehetnének turisták határozatlan úticéllal, s ha mondjuk valami jó szórakozóhelyet szeretnének találni, akkor minél nívósabb helyre visszük őket, annál több zsoszsót csengetnének.

Így viszont kapunk egy Crazy Taxi 2-t összvisszy egy új helyszínnel kibővítve, ami ráadásul unalmasabbnak tűnik a többinél. Míg a New Yorkot reprezentáló Small Apple kerületben mindmáig el tudok tévedni, s a felújított West Coast pályán is rengeteg érdekes elágazást találni (főleg ebben az új formájában), addig a Glitter Oasis mindössze egy belvárosból áll, ahonnan két út vezet kifelé a vízpart, illetve a sivatag felé. Egy órai játék után már tövíről hegyire megismerjük a helyszínt. Arról már nem is beszélve, hogy eddig mindkét Crazy Taxiban két városrészben nézhettünk kuncsaftok után, most viszont a régi városok beépítésével diszkréten elsiklottak a hagyomány folytatása mellett, s csak egy új pálya van. Számszerűleg tehát hat városrész lett volna ildomos. Szóval a játékot valóban nem sikerült elrontani, az élmény ugyanolyan mint korábban, de egy Xbox verzióból-azért jóval többet is ki lehetett volna hozni. Kijelenthetjük ezt annak ellenére, hogy így is ez eddig a legjobb Crazy Taxi, de csak azért, mert ebben benne van három (na jó: kettő és fél).

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Változatlan az irányítás a korábbi részekhez képest	■ Grand Theft Auto 3 *Rockstar Games*	GRAFIKA 69	75
■ A játék hangulata is a régi	■ Crazy Taxi 3: High Roller *Sega*	HANG 90	
■ Igényesen átalakították a pályákat	■ The Simpsons Road Rage *Electronic Arts*	SZAVATOSSÁG 92	
ELLENE			
■ Mindössze csak egy új városrész van			
■ Semmi újdonság a játékmenetben			
■ A grafika nem sokkal haladja meg a DC-s színvonalat	1 játékos NTSC	WWW.SEGA-EUROPE.COM	



↗ Kérem tartsa a vonalat, lefagyott a Windowsom!



↗ Nem látta valaki a kontaktlencsémet?

Bust a gangsta! (szőke játék)

VIP



↘ Retikül - a Halálos Fegyver



TÍPUS AKCIÓ/ÜGYESSÉGI **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2002.08.30. **PAL**

Aki figyelemmel kíséri Pamela Anderson karrierjét, az konstatálhatja, hogy a hölgyemény a Baywatchban, a Playboyban és a világ legnépszerűbb home-videójában való szereplés után (hoppá, a Barb Wire című filmtörténeti eseményt majdnem kihagytam), mostanság ismét visszatérőben ahhoz a műfajhoz, amelyben először aratott osztatlan sikert. A TV-sorozat, melyben megcsodálhatjuk a hollywoodi plasztikai sebészet üdvöskéjét – mily meglepő – a V.I.P. névre hallgat. Ez ismerős lehet a magyar tévénézőknek is, akinek nem: a mű egy spéci, csak filmsztárok és más hipergazdag nagymenők által megfizethető testőrügynökség kalandjaiba nyújt betekintést. A sorozat népszerűségét meglovagolandó, a Ubi Soft gondolt egy nagyot, megvette a játék licenszét, és most a Playstation 2 tulajdonosok is testőrködhetnek Pamela – illetve sorozatbeli énje, Vallery Irons – és társai bőrében.

A csapat valószínűleg úgy lett összeválogatva, hogy még a legvadabb akció közben, shotgunnal a kézben is nagyon trendin nézzenek ki, sőt a szakmai hozzáértésükkel sincs gond, hisz aki egy szál retiküllel ártalmatlanná tesz két állig felfegyverzett maffiózót, az már tudhat valamit. A történet úgy indul, hogy megcsördül a Vallery Irons Protection telefonja, és a vonalban egy menő plasztikai sebész nyafog, hogy azonnal védelemre van szüksége, mert néhány bérgyilkos épp egy operáció közben zavarta meg, és ha nem sietünk a helyszínre, szegény páciense úgy fog kinézni, mint Michael Jackson. Ilyenkor ugyan nem testőrt, hanem rendőrt kéne hívni, de sebaj, profitorientáltak leszünk – megyünk! Miután „megkapjuk" a csapat irányítását, szembesülünk a ténnyel, hogy itt valami Bust a rhyme-ba oltott lövöldözős/verekedős játékhoz lesz szerencsénk.

Háromféle játékmóddal fogunk találkozni. Az elsőben meghatározott idő alatt végre kell hajtanunk a képernyőn megjelenő utasítások szerinti kombinációkat. Igyekeznünk kell a kontroller bűvölésével, nincs sok időnk a dologra. Ha nem sikerül elsőre, akkor sérülünk és már csak egy kevesebb pontot érő – igaz könnyebb – mozdulatsort hajthatunk végre. A sikeresen végrehajtott mozdulatsor a sérüléseink gyógyulásával, és pénzünk – ez egyben a pontszámunk is – növekedésével jár. A akció második típusa az, amikor a megjelenő célkereszteket kell a célpontokra irányítani, és egy vagy több lövéssel kell leszednünk azokat. A harmadikban pedig ismét ügyességünket és gyorsaságunkat tehetjük próbára, amolyan „nyomd meg az X-et ha X-et látsz" stb. színvonalon. Bárhogy is viszonyul az ember a sorozathoz vagy Pamelához, azt azért el kell ismernie, hogy a játékmenet nem erőssége a V.I.P.-nek…

Akkor talán a grafika lenne az? Erősen kétlem. A szereplők mozgása igencsak felemásra sikerült. Vannak olyan mozdulataik, melyek egészen élethűek, ám a legtöbb animáció igencsak szögletes. A mimikát pedig inkább hagyjuk, az annyira szánalmas, hogy még fikázni sem érdemes. Arról nem is beszélve, hogy az ellenfelek valószínűleg ugyanabból a klóngyárból kerültek elő, és fekete öltönyüket is egy helyen csináltathatták – éljen a változatosság! Grafikailag a PS2-ből ennél jóval többet lehet kihozni. A zene és a hanghatások még elmennek, itt nem volt különösebb gond. Ami még fájdalmasan gagyi lett a játékban, az az, hogy amikor épp nincs akció, akkor a szereplők megpróbálnak poénkodni – na ezt nagyon nem kellett volna! Mákszemnyit sem humoros, cserébe viszont nagyon fárasztó. Azon már nem is élcelődök, hogy a maffiózók simán otthagyják a mobiltelefont a bezárt foglyoknál… Ám ez felesleges is lenne, hisz a játéknak – akárcsak a sorozatnak – nem sok köze van a valósághoz. (Vajh egyszer egy Big Brotherből készült „valóságközeli" játékot tesztelhetnék!) Ha játékélmény szempontból nincsenek nagy igényeik, a képek és az ismerős arcok miatt a sorozat és Pamela rajongóinak talán érdemes megszerezni ezt a játékot, ám mindenki más kerülje el ezerrel!

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE
- Pamela - már aki szereti
- Könnyű játékmenet

ELLENE
- Unalmas, nem túl változatos játékmenet
- Randa 3D grafika
- Ostoba sztori

PEREPUTTY
- Britney's Dance Beat *THQ*
- Gitaroo-Man *Koei*
- VIP *Ubi Soft*

ÖSSZETEVŐK

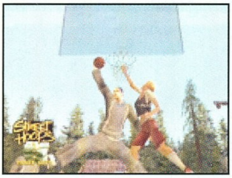
GRAFIKA	52
HANG	72
SZAVATOSSÁG	35

ÍTÉLET 51

1 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM



↗ Gyanúsnak gyanús, de nem biztos, hogy Zsákos Frodót látjuk a képen...







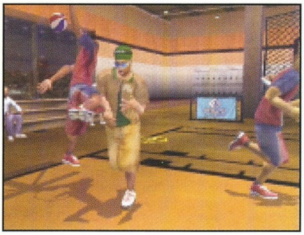
↗ Ha pontos, hárompontos!

■ Utcahosszal lemaradt

STREET HOOPS

TÍPUS SPORT **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** BLACK OPS **MEGJELENÉS** 2002.09.14. **NTSC**

Tény, hogy a legrangosabb kosárlabda bajnokság az NBA, abba pedig ugyebár elég nehéz bekerülni, még akkor is, ha valaki netán született labdazsonglőr. Sokan jobb híján az utcákon, bandákba verődve gyakorolgatnak, arról álmodva, hogy egyszer majd ők is ott lehetnek a legnagyobbak közt. (Aki esetleg látta az „Above the rim" című filmet, pontosan tudja, miről van szó.) A Street Hoops koncepciója is valami hasonló, az utcákon fogunk kosarazgatni különböző, barátságos fantázianévre hallgató csapatokban, mint pl. Ankle Breakers, Dominators, Monster Jammers.



A játékot elindítva a következő lehetőségek közül válogathatunk. Először is van a Quick Start menüpont, ahol rögtön belecsöppenünk a mélyvízbe. Semmi beállítás, semmi játékos választás, egyből játszanunk kell. Valamivel érdekesebb ennél a World Tournament, ami a tulajdonképpeni bajnokság-mód. Itt a nyert meccsek után pénz üti a markunkat, melyből a későbbiek folyamán újabb, jobb képességű játékosokat vehetünk. Említésre méltó még a Full-court pick up, ahol 3 vagy 5 fős csapatokkal kell kiállnunk az ellenféllel. Ennek egy másik változata a Half-court pick up mód, itt pedig mi választunk egy játékost, aki ellen egy palánkra kell dobálni. A Create Baller opcióban saját játékost hozhatunk létre, természetesen pénzért, akit aztán elindíthatunk a bajnokságban.

Nos, mint ahogyan azt a cím is jelzi, jobbára az utcákon kell játszanunk olyan nagyvárosokban, mint Atlanta, New York, Los Angeles, New Jersey és még sorolhatnám. Hol egy parkban, hol egy játszótéren, hol egy tornateremben kell helyt állnunk. A játékosok természetesen nem NBA-sztárok, hanem hétköznapi emberek. Az utca bajnokaihoz illően még számozás sincs a mezükön, sőt a mez sem mindig ugyanolyan, mint a többi csapattársé. Mackónadrág, kapucnis pulcsi, mezei tornacipő – általában ez a standard sportfelszerelésük. Az viszont tetszett, hogy különféle kiegészítőket lehet venni a játékosokra, ilyen pl.a cipő, a mez, a napszemüveg, vagy akár egy sapka. Érdekesség, hogy női kosarasokat is be lehet tenni a csapatba – bár ők nem kimondottan hatékony játékosok, a nagydarab izompacsirták erőfölényüknél fogva simán arrébb taszigálják őket

Ami azt illeti, a játék színvonala pontosan annyival marad el a mérvadónak számító kosárlabdajátékoké mögött, mint amekkora a különbség mondjuk Jordan és a sikátorsztár között. Lehet, hogy én vagyok suta, de egy nyamvadt hárompontost alig tudtam bedobni, tízből kilencszer biztosan mellé ment, még akkor is, ha egyedül álltam a palánkkal szemben. Az irányítás nehézkes, az EA-s progikkal valahogy sokkal könnyebben el lehetett boldogulni. A csapatválasztás után ugyan lehetőségünk nyílik a gombkiosztás megváltoztatására, de ez mit sem segít. A játékmenet is furcsa, a csapattársak valamit mindig elszúrnak, és ezért az utolsó pillanatban tuti, hogy elveszítjük a meccset. Nem tudnak szerelni, elesnek, csak összevissza rohangálnak a pályán – felettébb idegőrlő.

A grafika nem túl megnyerő. A cselek, a zsákolások, a „bevetődések" sem lettek túl látványosak, a kamerakezelés pedig néha a kezelhetetlenségig elrontja a játékot, így ez sem kimondottan a program erőssége. A játékosok alig állnak néhány színes poligonból, és attól tartok, hogy a helyszínek sem fognak közönségdíjat nyerni. A látvány messziről még csak-csak elmegy, de ha közelít a kamera ott már igencsak ronda. A zenét ugyan olyan nagy nevek nyomják, mint a Cypress Hill, az Xzibit vagy a Smut Peddlers, tehát a játék ezen része kivételesen jónak mondható, de ezt akár audio CD-n is meg lehet venni.

Vajon miért olyan nehéz megközelíteni az EA sportjátékainak színvonalát? (Legalábbis az NBA-nek, focival például nincs ilyen gond.) Nem tudni, mindenesetre összességében az egész játék gyenge. A kivitelezés rossz, ennek tetejében még koppintás is az egész. Az Xbox-verzióval nem találkoztunk, de ezután ahhoz sem fűzünk nagy reményeket. Az utcai kosárlabda szerelmeseinek inkább az NBA Streetet ajánljuk, az sokkal élvezhetőbb, jobb és szebb.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Poénosak a kiegészítők
- Eltalált zenék
- Érdekes a Create Baller mód

ELLENE
- Ronda grafika
- Nehézkes irányítás
- Gyenge koppintás az egész

PEREPUTTY
- NBA Street – *Electronic Arts*
- Street Hoops – *Activision*
- NBA Jam Extreme – *Acclaim*

ÖSSZETEVŐK

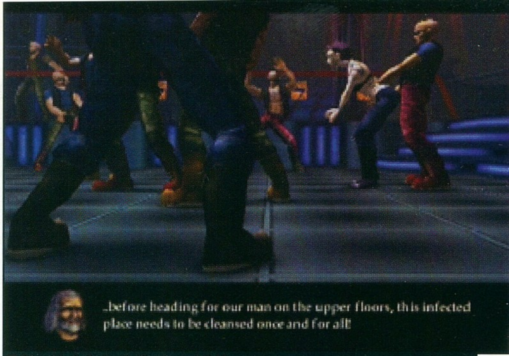
GRAFIKA	65
HANG	80
SZAVATOSSÁG	62

ÍTÉLET 64

4 játékos NTSC WWW.ACTIVISION.COM



↗ Ezek a mai élőholtak olyan szétszórtak manapság...



↗ Vámpírbuli: Az ösztönök még a régiek!





A Penge ismét kicsorbul

BLADE 2

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** MUCKY FOOT **MEGJELENÉS** 2002.09.03. **NTSC**



Hiába, manapság nemhogy az európai, de már a távol-keletijövendőmondókban sem bízhat meg az ember. A kínai asztrológia tudniillik 2002-t a Ló évének nevezi, holott így szeptember tájékára bebizonyosodott, hogy egyértelműen a vámpíroké! Vérszívó barátaink a tévé és a mozi nyári megszállását követően az Activision jóvoltából most már PS2-n és Xboxon is garázdálkodnak. A kiadó legújabb akciójátékában, a Blade II-ben ugyanis a legendás félig ember, félig vámpírral, Pengével fegyelmezhetjük az elszemtelenedettélőhalott-hordákat. A játék címe becsapós: igaz, hogy a mozivászonról ismert, sötétbőrű vámpírvadász és ősz hajú mestere, Whistler köszön vissza a képernyőről is, de nagyjából annyi köze van a nyárutón vetített filmhez, mint tyúknak az ábécéhez.

A fényre immunis, minden eddiginél vérszomjasabb, mutáns vámpírok felbukkanása helyett a történet a vérszívók három bandájának titkos – és mondanom sem kell – velejéig romlott kísérletei körül forog. Az első részben a Karkov klán toronyházában tesszük tiszteletünket, akik laboratóriumukat egy Exploitica elnevezésű night-club üzemeltetésével próbálják álcázni a szélesebb tömegek előtt. Feladatunk a diszkón keresztül beszivárogni az épület legfelső emeletére (logikus, hogy nem a tetőről indulunk), és az emberi vér DNS és a vámpír DNS keresztezését kutató műszer, no meg az adatbázis elpusztításával lelohasztani a család genetikusi ambícióit. Mint később kiderül, sajna kissé elkéstünk, a banda egyes túlélői (vagy inkább túlhalói) ugyanis egyes információmorzsákat így is képesek voltak eljuttatni szövetségeseikhez, az Arcane és a Head klánjához, így azok értékes segítséget kaptak az élő emberi testből ún. Sötét Energiát kinyerő gép, valamint eme erőforrással, a szokványos fegyverzettel szinte sebezhetetlen vámpírfaj, az ún. „reaper" előállításához. Nincs mit tenni, eme üzelmeknek is minél előbb véget kell vetnünk, mielőtt még ezek a szuperholtak elöntik az utcákat.

A játék során Pengét irányítjuk külső nézetből, aki az elért pontok mennyiségétől függő fegyvertárral kaszabolhatja a megátalkodott vérszívókat. Kezdetben csupán egy szerény tűzerejű pisztoly áll rendelkezésünkre, később hozzájuthatunk sörétes puskához, boxerhez, kiélezett szélű bumeránghoz, sőt, robbanáskor UV-fényt szétsugárzó kézigránáthoz is. Arzenálunk szemet gyönyörködtető hatékonysággal (automatikus célzóval) pörköli hamuvá a gaz élőholtakat, ám mivel muníciónk kiapadásával (ami igen hamar megtörténik) csupán harcművészeti technikáinkban bízhatunk, ezért érdemes már az első pályán begyakorolni a megfelelő harcmodort.

Ami cseppet sem egyszerű, mivel a készítők az ún. „360°-os harcrendszert" preferálták, ami a gyakorlatban az jelenti, hogy ellenfeleink a tér minden irányából jöhetnek, így ütéseinket és rúgásainkat nem gombok, hanem az analóg kar segítségével kell bevinnünk. Ez a harcok túlnyomó többségében olyan luftokat eredményez, amilyet még a magyar fociban is ritkán látni – eközben ellenfeleink persze az anyaföldig gyaláznak bennünket. Egyszerűbben fogalmazva: szerintem a készítőknek egyedi módon sikerült ötvözniük a játszhatatlanságot a tökéletes irányíthatatlansággal. Szerencsére csetlés-botlásainkhoz legalább némi segítséget nyújt, hogy bizonyos mennyiségű élőhalott örök nyugalmának biztosítása után, Penge dühét szabadjára engedve veti be magát a harc forgatagába. Eme állapot említésre méltó előnye az erő fokozásán túl, hogy ilyenkor előhúzhatjuk híres katanánkat, és asztagként szeletelhetjük véresszájú rosszakaróinkat...

Egyébként a harc leírva sokkal bonyolultabb, mint a játékban. Ennek köszönhetően néhány pálya után már idegfeszítően sivár a játékmenet (volt olyan pálya, ahol 350 vámpírt kellett hidegre tenni). Némi színt csak néhány küldetés csempész a monotóniába, ahol a gyakáson túl még némi egyéb tennivalónk is akad (pl. vigyázni Whistlerre, menekülni a Nosferatuk behemót szörnye elől stb.), de ezek száma sajna elenyésző. Logikai feladatról ezek után már álmodni sem érdemes...

Ráadásul sem a dizájn, sem a hanghatások nem javítanak a játékon. A grafika nem kimondottan csúnya, de hát bőven láthattunk már szebbet is. A trendi breakbeat alapokból építkező muzsika pedig kezdetben ugyan egész felvillanyzó, ám kb. egyórás játékidő után maximum a kimondott mazochistáknak szerezhet némi örömet. Kivétel ez alól egyedül a night-club, ahol láthatóan (és hallhatóan) mind a grafikusok, mind a zeneszerzők kiélték kreativitásukat, de ez sajnos édeskevés, hogy kiemelje a Blade II-t a fojtogató középszerűségből. A film sem a megfeszített szellemi erőfeszítésről híresült el, de a játékban még a mozi hangulatát is sikerült tönkretenni. Gyenge munka, az Activision-től többet vártunk.

Golconda
golconda@skizo.hu

MELLETTE
- Rendkívül akciódús
- Akad egy-két egészen látványos helyszín
- Vámpírokat irtani mindig jó érzés

ELLENE
- Középszerű grafika
- Egy idő után az idegeinkre megy a zene
- Unalmas játékmenet

PEREPUTTY
- **Devil May Cry** *Capcom*
- **Blade 2** *Activision*
- **Eve of Extinction** *Eidos*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	65
HANG	50
SZAVATOSSÁG	45

ÍTÉLET
52

1 játékos NTSC WWW.ACTIVISION.COM



↗ A Gran Turismo 4 grafikusai próbálgatják az új motort



↗ Sziasztok! Ugye milyen rosszul nézek ki?



■ **Nagy kár, hogy megbolygatták a hangyákat**

ANTZ EXTREME RACING



TÍPUS VERSENY **KIADÓ** EMPIRE INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** SUPERSONIC SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2002.07.26. **PAL**

Az 1998-ban a mozik vásznára került AntZ™ (nálunk Z, a hangya néven futott) egy egész jól sikerült, kizárólag komputergrafikával készült animációs mese volt. Amellett, hogy a blőd sztori és az egész röhejes környezet eleve jó alapot szolgáltatott a humoros megjelenítésnek, olyan nagynevű színészek adták hozzá a hangjukat, mint Woody Allen (Z), Sharon Stone (Bala), Gene Hackman (Mandible). Az sem volt egy elhanyagolható pozitívuma, hogy a csillogó színésztehetséggel megáldott Sylvester Stallone – akit az ominózus Friderikusz-interjú óta még Gizi néni a földszintről is csak Sly-nak becéz – nem tűnt fel benne egy képkocka erejéig sem, ő is csak kigyúrt hangszálait rezegtette meg a film kedvéért. A mélyen tisztelt fejlesztők és kiadók általában még a film által keltett érdeklődés hullámainak elcsitulása előtt megpróbálnak ránk sózni mindenféle feldolgozást, jelen esetben négy évet kellett várnunk…

… mégpedig arra, hogy egy, még az átlag filmátiratoknál is sokkal szerényebb produkcióval rukkoljanak elő a Supersonic Software „mágusai". A játékötlet alapvetően még nem is lenne rossz, mivel természetesen lopott, mégpedig az egyik legjobb helyről: a Mario Kart-féle versenyjátékokból. Ízeltlábúink egy bajnokságban vesznek részt, ahol céljuk, hogy a szürke (illetve náluk: a barna) tömegből kiemelkedve a boly csúcsára jussanak. Az egészen előkelő 10.000.000. helyről indulunk, és amennyiben az előttünk álló futamok mindegyikét megnyertük, a hangyatársadalom első helyére lépünk. A játékmenetben egészen elképesztő újításoknak lehetünk tanúi: ahhoz, hogy megnyissunk egy új versenyt, sikerrel kell vennünk az előzőt. (A mindenit!) Amennyiben az utolsó kihívást is győzelemmel fejeztük be, úgy egy addig rejtett karakter is válaszható lesz, így vele is nekiugorhatunk a sorozatnak (összesen öt hangyás hangyánk van, ebből kezdetben kettő választható). A futamoknak több fajtáját lehet megkülönböztetni: az első típus, amikor másik öt versenyző ellenében kell az első helyet megszerezni, ez lehet egy mezei – esetleg erdei – futóverseny, bogár-, avagy póklovaglás, illetve autóverseny (a járgányok a Greenpeace legújabb szabványainak teljes mértékben megfelelve természetesen biomechanikusak, pl. van egy szöcskehajtású is). A második verzióban mindössze annyi a dolgunk, hogy a megadott időn belül teljesítsük a pályát. Ezek között is szerepel futó- és autóverseny, de repülhetünk egy dongó hátán, vagy snowboard-stílusban csúszkálhatunk lefelé a fán (itt pluszban kapukon is át kell haladnunk, a kihagyottakért időbüntetés jár). Minden egyes versenyzőnek mások a feladatai és más pályákon is kell helytállnia (esetenként változó a számuk, olyan nyolc-tíz van karakterenként).

Örömmel jelenthetem be, hogy most értünk el arra a pontra, amikor a játékról már csak és kizárólag negatív jelzőkkel beszélhetünk. Ami a belső tartalmat illeti, pusztán az előző bekezdést elolvasva még szórakozatónak is tűnhet a játék. Az óvatlan olvasó azonban könnyen pórul jár: az egymás elleni versenyek között ugyanis az ég egy adta világon nincs semmi különbség, tökmindegy, hogy gyalogosan, avagy a helyi bogárhátún vágunk neki a futamoknak. A műfaj ugyebár klasszikus kart-racing, ennek megfelelően vannak felvehető power-upok is – ha jól számoltam, van vagy hat! Ebből kettőt rögtön le is húzhatunk, mert a verseny olyan gyors, hogy a mögöttünk haladókra ható akna és paca egyszerűen használhatatlan, ugyanis nincs időnk hátrapillantani, hogy hol is vannak az ellenfelek. A száguldozó versenytársak miatt ritkán jár sikerrel az egyenes vonalon kilőhető, zöldes színben pompázó méhecske (!) is, marad tehát a célkövetős piros, a sebességnövelő kék, és a pajzsot adó világoskék.

Utóbbi egyetlen említésre méltó tulajdonsága, hogy a használatakor előtűnő speciális „effekt" akkora és annyira zavaró, hogy nem látunk tőle a pályából és a terepből semmit. Ezt a végső teszteléskor nyilvánvalóan humanitárius okok miatt hagyhatták benn a játékban – a környezet ugyanis sokszor Líbia fenyveseinek változatosságával vetekszik. Valami elképesztően gyenge minőségű a táj – és feltehetően nem azért, mert az iszonyatos mennyiségű poligonból álló szereplők animációja úgy leterhelné a PS2-t, hogy ennek kellő sebességű mozgatására már nem jut kapacitás. Ez már csak azért is megmosolyogtató, mivel a program a Renderware grafikus motort használja, akárcsak a Time Crisis 2 vagy a Grand Theft Auto 3 – Grath találó megfogalmazása szerint utóbbinál egy autó több elemből állt, mint itt az egész játék. Igaz, ez legalább villámgyors… Attól azért leesett az állam, hogy a játék támogatja a Dolby Surround-hangzást. A nagy kérdés az, hogy minek? Az óvodai xilofon-órák hangerejét és vad energiáját a múlt ködéből 100%-osan visszaidéző, kb. húsz másodpercenként újra ismétlődő soundtracktől ugyanis nem fog felrobbanni a mélynyomónk, arra mérget veszek. A szereplők nem beszélnek (kiindulva az előzőekből, szerintem ők örülnek ennek a legjobban), a hanghatások pedig zizegésben, rovarlábak motoszkálásában és egy-egy robbanásban gyakorlatilag ki is merültek. Ha ehhez azt is hozzáveszem, hogy a főszereplő Z-vel erős húsz percembe került a saját küldetésének végigvitele, akkor teljes joggal húzhatjuk a szánkat. No persze lehet, hogy multiplayerben önfeledt szórakozást és vidám, csilingelő kacajjal teli hónapokat kínál a program – eme a küldetésembe viszont csúfosan belebuktam: én ugyan felkínáltam a másik kontrollert minden erre ténfergőnek, de a start után egy perccel – noha reggel megmostam a fogam – valami rejtélyes oknál fogva mindenki távozni akart a környezetemből… Summa summarum: Z és becses kompániája ennél jóval többet érdemelt volna. Jövendőbeli öngyilkosjelölteknek tiszta szívemből ajánlom.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- **Végül is a film alapján készült**
- **Többféle versenystílus**
- **Nagyon hamar túllehetünk rajta**

ELLENE

- **A grafika a Renderware megcsúfolása...**
- **...a zene alulmúlja a Fásy Mulatóban hallhatókat...**
- **...és ennek tetejében még játéknak is rossz.**

PEREPUTTY

- **Rumble Racing** *Electronic Arts*
- **Rayman M** *Ubi Soft*
- **Antz Extreme Racing** *Empire Interactive*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	33
HANG	17
SZAVATOSSÁG	25

ÍTÉLET

28

4 játékos PAL WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

LARGO WINCH

VÉGIGJÁTSZÁS

1. A FOGADÁS

Miután Largo végre megszabadult az újságíróktól, a hotelbe megérkezve végre lazíthat kicsit a fogadáson. Menjünk ki a balkonra, és beszéljünk a Group W mezőgazdasági igazgatójával, Jenny Lucasszal. Hamarosan cég második embere, John Sullivan szakítja félbe a csevelyt, aki arról értesíti hősünket, hogy egy bizonyos Sharon Green várja az előtérben. Largo kénytelen megismerkedni a cég egy csinos alkalmazottjával: vele beszélve megtudjuk, hogy bajok vannak egy Vera Cruz-beli laboratóriumban, ahol két biztonsági őrt megöltek, egy Jack Place nevű kutató pedig eltűnt. Állítólag valami genetikailag kezelt növénnyel kísérleteztek ott. Alighogy értesülünk minderről, Sullivan újabb rosszhírrel állít be: egy névtelen telefont kapott, mely szerint bomba van a fogadáson. A helyiséget ráadásul nem lehet diszkréten kiüríteni, mert valaki bezárta az ajtót. Ideje akcióba lépni: az utolsó asztalnál vegyük fel a karosszékről a borítékot, amiből egy sajtóigazolványt húzhatunk elő. Ezután siessünk vissza a balkonhoz, a kúszónövény mellől vegyük magunkhoz a lapátot, majd lépjünk át az erkély korlátján, s araszoljunk a párkányon keresztül a folyosó ablakáig, amit nyissunk ki a sajtóigazolvánnyal. Az előtérben hangos ketyegésre figyelhetünk fel, ami nyilvánvalóan a lambéria mögül szűrődik ki: feszítsük le a deszkát a lapáttal. Csupán rosszízű tréfának tűnik az egész, valaki egy ébresztőórával csalta el emberünket a társaságtól. Rögtön ki is derül, hogy miért: alig hogy Simon barátunk végre kinyitja az ajtót, sikoltozás hallatszik bentről... Keressük fel Sharon Greent, aki elmondja, hogy a Mexikóból hozott iratokat ellopták, s valami dulakodás volt a teraszon is. Kérdezzük ki Lucas kisasszonyt is a támadókról, majd térjünk vissza Sharonhoz. Minthogy nagyon izgatott, vegyük fel a pezsgőt az asztalról és töltsünk neki egy pohárba (utóbbit a bárpultról csórhatunk). Az alkohol nyugtató hatással van a pánikba esett nőszemélyre, s megtudjuk, hogy a lakásán még megvannak az említett adatok a számítógépében.



2. SHARON LAKÁSA

A kellemeset a hasznossal összekötve tehát hazakísérjük Sharont. A lakása felé egy útonálló próbálja elszedni a pénzünket, akinek az összeverése azonban aligha okozhat gondot. Mialatt Largo újdonsült barátnője lezuhanyozik, keressük meg a CD-t a mexikói adatokkal: a nappaliban, a zongora melletti fotelben hever. Töltsük be a számítógépbe, és nézzük meg a két utolsó fájlt, minekután Largo úgy dönt, elutazik a helyszínre.

3. WFOOD KUTATÓ INTÉZET

Mexikóban már Joy Arden is hősünk segítségére lesz: miközben ő elmegy a biztonsági céget leellenőrizni, nekünk a laborban kell kutakodnunk. Minthogy nem jelentkeztünk be, a titkárnő a portán sehogy sem akarja elhinni, hogy hősünk a nagyfőnök. Szerencsére van a közelben néhány újság: vegyük fel az egyiket, keressünk benne egy fotót Largoról, majd mutassuk meg a nőnek. Így végre elbeszélgethetünk az intézet igazgatójával, majd csatlakozik hozzánk Jenny Lucas is, akivel együtt járhatjuk körbe az épületet. A viváriumnál egy kis „baleset" történik: kiszabadulnak a királykobrák, az ajtók pedig bezáródnak. Kerüljük meg a kígyókat, majd a mögöttük lévő állványzatról vegyük fel a kalapácsot, törjük be vele a tűzoltó készülék üvegszekrényét és fújjuk le gázzal a kobrákat. Ezek után egyedül kell folytatnunk a vizsgálatokat. Az 1-es laborban az egyik kutató talán tud valamit az eltűnt Jack Place-ről, csakhogy a társa azzal szórakozik, hogy eldugta a mixerét, s ettől teljesen ki van készülve. Az eszközt a 2-es laborban találjuk, az elfoglalt tudósnő asztalán, akit rögtön ki is kérdezhetünk. Salma Paz kisasszony védelmébe veszi az eltűntet, de a címét nem tudja. Ugyanakkor, ha visszaadjuk a bogaras fickónak a mixerét, annak véleménye szerint mégiscsak tudnia kéne. Ismét kérdezzük tehát ki a nőt, aki így végre kiböki, amit akarunk.

4. JACK HÁZA

Jack Place lepukkant házába nem túl nehéz bejutni: az ajtó melletti cserépedényben van a kulcs. Joy közben elmegy kifaggatni a szomszédokat, mi pedig átkutathatjuk a helyet. A fotel mögött egy tudományos könyvet találunk, belőle pedig egy kis papírdarab kerül elő. A másik szobában, a hűtőszekrényből vegyük elő az üvegcse citromsavat, és öntsük rá a papírra, így megtudjuk Jack laptopjához a belépő kódot: AGYLAP. Gépeljük be, és vizsgáljuk át Jack fájljait. Ezek után nézzünk bele a szemeteskosárba, s az onnan előkerülő audio kazettát rakjuk be az üzenetrögzítőbe (a bejáratnál). Tudomást szerzünk arról, hogy Jack különféle eszközöket vásárolt, de nem fizette ki őket. Mikor távoznánk a lakásból, az udvaron két fickó próbál minket marasztalni – intézzük el őket. A bunyó végén időben érkezik Joy, ráadásul új hírekkel szolgál: Kerensky barátunkat megtámadták, amikor épp azon dolgozott, hogy lenyomozzon egy hackert a Group W hálózatában.

5. W IRODAHÁZ

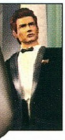
New Yorkba érkezve nézzük át Largo irodájában az e-maileket, majd menjünk fel Sullivanhoz a tárgyalóba, és utasítsuk a lundwanai bányák eladására. Az üzleti megbeszélés után kérdezzük ki Kerenskyről is, majd menjünk a lifttel a számítógépterembe, ahol kapcsolatba léphetünk a kórházban ápolt számítógép-zsenivel. Az útmutatásai alapján az első hackerfeladatunk az, hogy megtaláljuk a személyt, aki behatolt a rendszerbe. Ennek a rendszernek a védelme szánalmas, úgyhogy ez még jobbára csak gyakorlása a számítógépes feladatkörnek... Ami a lényeg: egy bizonyos Vladimir Kostenko a keresett fickó, úgyhogy irány Oroszország.

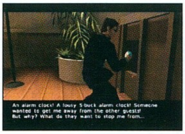
6. VLADIMIR LAKÁSA

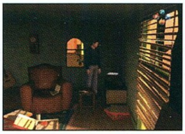
Vorogradban Simon lesz a segítségünkre. A házmesternél érdeklődjünk Vladimir után, majd amikor az gyanúsnak talál minket, hazudjuk azt, hogy a KGB-nek dolgozunk, és hogy Oroszország érdekeiben járunk el – ez megenyhíti az öreg hazafi szívét, és elárulja, melyik lakásban lakik a fickó. Az első emeleten a harmadik ajtón kell benyitnunk, habár a zár még Simonnak is fejtörést okoz, mert alá van aknázva. Másik utat kell keresnünk, úgyhogy menjünk az eggyel feljebb lévő lakásba, s annak az erkélye felől próbálkozzunk – az ágyon lévő koszos lepedőt a szekrényből kivehető tisztával egybekötve remek hágcsót rögtönözhetünk Simonnak. Igen ám, csakhogy Vladimir az ablakát is csapdával védte le. Szerencsére ez azonban csak egy egyszerű elektromos csapda, tehát menjünk vissza a földszintre, s a biztosítékszekrényből vegyük ki a lakáshoz tartozó biztosítékot. Vladimir lakásában szintén az üzenetrögzítőről hallhatunk érdekes információkat, azonkívül a szétszórt könyvek között megtaláljuk a postaládája kulcsát. A földszinten lévő ládából egy borítékot vehetünk ki, benne egy levéllel egy bizonyos Omega társaságtól. Ezután térjünk vissza a szobába, ahol a szék támlájára van akasztva Vladimir dzsekije, melynek zsebéből egy gyufásskatulya kerül elő, rajta egy mulató címével – ekkor végre Simon is végez a bomba hatástalanításával, úgyhogy megy is „mulatni".

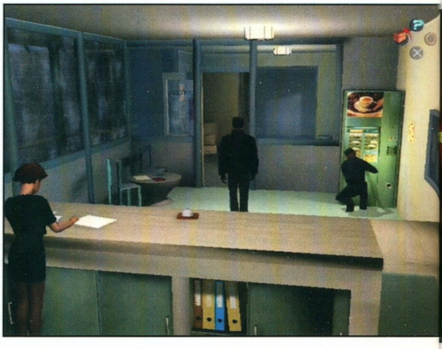
7. AZ OMEGA TÁRSASÁG

Az Omega társaság irodájában mutassuk meg a Vladimirtól ellopott levelet (mintha csak kézbesíteni akarnánk), minekután már lemehetünk az irodájába. Az irodába simán bemehetünk, viszont Vladimir asztalának a fiókja zárva van. Jobb híján kénytelenek vagyunk leülni pókerezni a raktárban. Az ott unatkozó fickó ugyanis nem hajlandó még 100 dollárért sem beszélni, viszont ha vissza tudjuk tőle nyerni a pénzt, úgy kötélnek áll, s elárulja, hogy Vladimir aznap nem vitte magával a laptopját. Largo számára ez hasznos infonak bizonyul, s a palinál hagyja a 200 dolláros nyereményét – cserébe kap egy rézpénzt. Utóbbit dobjuk be a titkárnőnél lévő kávéautomatába, amitől az elromlik, s hívja lentről a szerelőt. Ez kedvező alkalom, hogy elcsenjük a szerelő csavarhúzóját a szerszámosládából, s felfeszítve az asztalfiókot hozzáférjünk a laptophoz. A belépési kód kijátszásához ismét egy kis hackerkedésre van szükség. A laptop adataiból fény derül Vladimir kapcsolataira, illetve egy találka időpontjára.



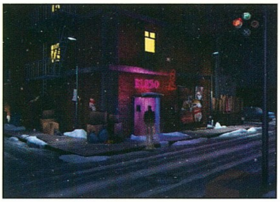


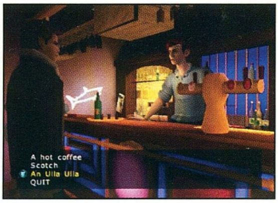


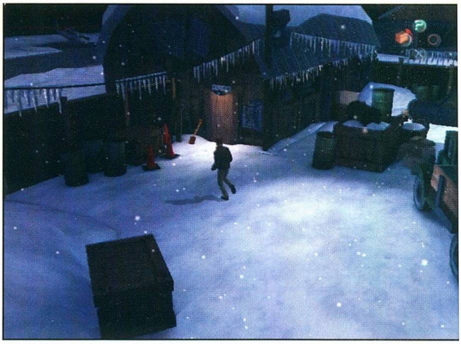


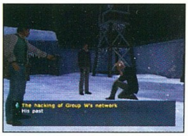


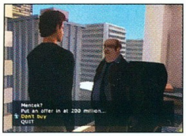














8. AZ OROSZ BÁR

Meglepő módon Simon sehol sincs a bárban. Érdeklődjünk utána a részeg fickónál, akitől így megtudjuk, hogy a barátunk túl feltűnően kérdezősködött, s ezért felvitték az emeletre. Elmondja azt is, hogy mi a ház specialitása, amiből rendeljünk is egyet nyomban. Mialatt a mixer elkészíti az italunkat, átkutathatjuk a kis hátsó raktárt, s elvihetünk onnan egy partvist, valamint a gyógyszeres szekrényből egy kis altatót. Ha megvannak a pirulák, beszélgessünk el a pincérnővel, s miután megtudtuk a nevét, hívjuk fel a bár számát (a skatulyáról olvasható le) a nyilvános telefonról (hátul), és kérjük Taniát. A csaposnak hazudjuk azt, hogy Tania bátyja beszél, majd az orosz kérdésre először csak köszörüljük meg a torkunkat, az újabb orosz kérdésre pedig akcentussal válaszoljunk. Így végül hajlandó a kagylóhoz hívni a pincérlányt, mi pedig ezalatt a felszolgálásra váró vodkába önthetjük az altatót. (Ezzel az emeleti nehézfiút kivontuk a forgalomból, aminek hamarosan tanúi is lehetünk.) Menjünk ki az utcára, és a partvis segítségével húzzuk le a tűzlétrát, majd másszunk fel. Vegyük el az alélt fickó öngyújtóját, meg a fegyverét, és csak ezután nyissunk be a szobába, ahol Simont vallatják. Minden elővigyázatosságunk ellenére patthelyzet alakul ki, úgyhogy ne használjuk a fegyvert: helyette öntsük ki az asztalon álló vodkát a táska pénzre, és az öngyújtót használva fenyegetőzzünk az egész lángra lobbantásával. A bandafőnök így enged az erőszaknak, de még sajnos nem irhatjuk le őt. Az utcára érve siessünk Simon után, aki már tudja, hol van a repülőtér, ahol Vladimir találkozik a megbízóival.

9. AZ OROSZ REPTÉR

A reptéren már ott várakozik Vladimir, és nem is habozik tüzet nyitni az embereinkre. Miközben Simon fedez minket, szaladjunk balra a faház mögé, vegyük fel az ásót, és azzal döntsük le a hordót, ami mögül a hacker lövöldöz. Miután a gazember újabb fedezéket talált, toljuk neki a parkoló autót, így megint egy másik helyre kergetjük át. Utóbbi vackából szó szerint ki kell füstölni: az egyik faládán hever egy rongy, a kocsi mögül pedig egy üveg piát vehetünk fel, s e két összetevőből gyorsan mixelhetünk egy Molotov-koktélt. A kocsinál lévő ládák mögé húzódva „szolgáljuk is fel". Miután ezzel elértük a kellő hatást, faggassuk ki a jómadarat. Már épp végeznénk, amikor Vladimirre tüzet nyitnak: megjelenik a megbízók helikoptere, amit azonban Simon egy ügyes lövéssel likvidál. Közben viszont megérkezik a Főnök is a bárból, úgyhogy egy kis bunyót azért nem úszunk meg. A banda kiosztását követően Vladimir hullájától egy érdekes gyűrűt vehetünk el, amit Largo valahol már látott.

10. W IRODAHÁZ

Visszatérve az irodaházba ismét foglalkozzunk kicsit az üzlettel: olvassuk el az e-mailjeinket, majd liftezzünk a tárgyalóba, és beszéljük le Sullivant az épp aktuálisan felajánlott cég megvásárlásáról. Ezután térjünk rá a jövetelünk céljára: Sullivan szerint a saját irodánkban van egy kép Nerioról (Largo apjáról), amin ugyanaz az ábra látható, mint a gyűrűn. És valóban: a baloldali ajtó mellett van a kérdéses kép – igaz, mielőtt megnézhetnénk, előbb tanúi lehetünk Sharon féltékenységi jelenetének. A kép ott készült, ahol Largo felnőtt.

11. SARJEVANE

A Sarjevane sziget teljesen elhagyatott, ezért áram sincs, úgyhogy már a kikötőben leragadunk. Vegyük fel a sziklafalnak támasztott vasrudat, a szerszámosládából pedig a kalapácsot, valamint a slagnál is nézzünk körül, mert ott hever egy gyűrű. A rúddal feszítsük fel a biztosítékszekrényt, majd a kalapács segítségével fabrikáljunk egy „biztosítékot", amit helyezzünk be a szekrénybe. Ezzel nyílik a rács, s átkutathatjuk az épületet. Az ebédlőn keresztül juthatunk el a dolgozószoba bejáratához, s bent furcsa szobrokat találhatunk. Azért furcsák, mert ketté lehet szedni mindegyiket, és valaki nem jól párosította egymáshoz a lábakat és a felsőtesteket. Rakjuk tehát össze rendesen a három szobrot, s állítsuk őket az öreg oltárra a következő sorrendben: Joseph, Jesus, Mary. Menjünk le a megnyílt titkos irodába. Egy üres üveget, valamint egy sakk-könyvet vihetünk el az íróasztalról, utóbbit az ebédlőben tegyünk le a sakktábla mellé. Szemlátomást egy sakkfeladvány vár ránk, de nincsenek meg a királyok. A fekete király megszerzéséhez töltsük meg az udvari kútnál az üveget, és öntsük a vizet a földalatti irodában a keresztkútba – a figura az így megnyíló rekeszben van. A fehér király nincs ennyire elrejtve: a dolgozószoba asztalfiókjából egy kis kulcsot vehetünk fel, ami ugyanott nyit egy szekrényt. A meglelt figurákat rakjuk fel a sakktáblára, s rendezzük el úgy az állást, ahogy az a könyv lapján látható. Ismét egy rejtekajtó nyílik, és lent egy kis Indiana Jones-feelinget sugárzó terembe kerülünk, ahol úgy kell sétálgatnunk, hogy a kövezeten az alábbi betűkre lépjünk rá: MAURICE. Arra ügyeljünk, hogy a középső szentképet mindenképp elkerüljük! Ha jól csináltuk, a megnyíló kapun egy sziklakápolnába jutunk, s annak az oltárán egy képkirakós játékkal kell vacakolnunk. Ha sikerrel járunk, megint csak egy rekesz nyílik, benne egy fura kódszóval.

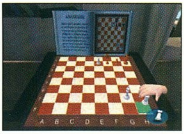
12. W IRODAHÁZ

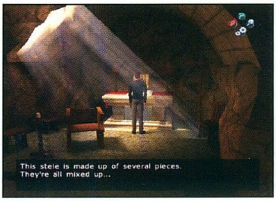
A központban szokás szerint átolvashatjuk az üzleti e-mailjeinket, azonban azok mellett most egy rakás mocskolódó üzenetet is találunk. Útban a tárgyaló felé Jenny Lucasba ütközünk, aki szemlátomást csalódott, amiért Largo momentán nem szakít időt a humanitárius szállítmány ügyére. Sebaj: siessünk Sullivanhez, és ezúttal azt mondjuk neki, hogy véletlenszerűen válassza ki, melyik cégbe ruházzon be a két lehetséges közül. Majd kérdezzük őt az „AXIO" jelentéséről. Elmondása szerint, ez azoknak az adatoknak a kódszava volt, amiket csak Nerio láthatott. A különös e-mailekkel kapcsolatban Sullivan azt javasolja, hogy kérdezzük Kerenskyt. Tegyünk így, azaz a számítógépterem monitorán keresztül kérjük a tanácsát. Amint javasolja: lépjünk oda a Joy mögötti géphez, válasszuk ki az ismeretlen üzenetét, és ezzel indítsuk el a hacker programot. A feladó kilétének kiderítését követően menjünk a saját gépünkhöz, ahol az AXIO kóddal belépve új fájlokat találunk, melyek egyike még teljesen ép, s egy ipari kémszervezetről szól, amit még Nerio hozott létre, s egy bizonyos Helena Deckovar irányított. A CIA-s múltjára tekintettel, kérdezzük erről a nőről Joyt, majd a volt KGB-s Kerenskyt is – utóbbitól megtudjuk, hol is volt (vagy még van) a székhelye a kémszervezetnek. Ezek után távozzunk az épületből, mire a titkárnőnk utánunk szól, hogy találkozónk van Sharon Greennel... A találkán egy infot is megtudunk: Sharon oroszlánhalai a lakás pótkulcsát őrzik.

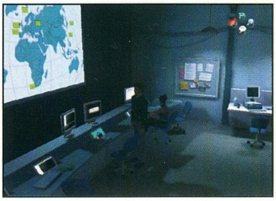


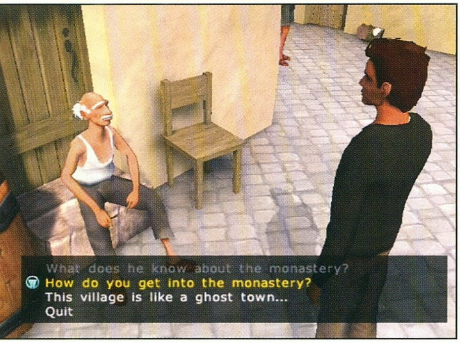




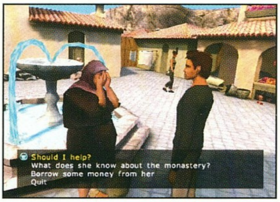


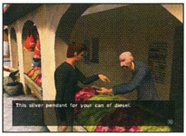


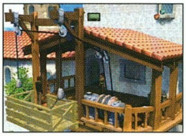














13. MALATESTANO

Egy szardíniai faluban nyomozhatunk tovább, mert állítólag egy közeli kolostorban van a kémközpont. Kérdezzük a magában ücsörgő öreget, aki elmesél ezt-azt, de hogy hogyan lehet feljutni a kolostorba, azt csak Luigi tudja, a boltos. Beszéljünk tehát vele is, ezután pedig kimehetünk a faluból a boltív alatt, s rábukkanunk a szerzetesek szervizliftjére, ami azonban nem működik. A közelben egy VW Bogár roncsa rozsdásodik. A motorjából vegyük ki az ékszíjat, amivel megjavíthatjuk a felvonót. Sajnos benzin is kell. A boltos többek között benzint is árul, csak épp szemérmetlenül magas összeget kér érte, Largonál pedig nincs annyi euro. Mivel nem tudunk mit tenni, nézzünk szét a faluban, s vigasztaljuk meg az elkeseredett öregasszonyt, hogy megkeressük a fiát. A sziklafalnál találunk rá, törött lábbal. Szállítható állapotba kell tehát hozni. A közeli bokroknál vizsgálódva találunk egyenes ágakat, szigszalagot pedig a VW csomagtartójából vehetünk ki. (A csomagtartó fedele ugyan zárva van, de nem messze a kocsitól – a köveknél – rábukkanhatunk az eldobott kulcsra.) Ragasszunk tehát egy „sínt", és vegyük kezelésbe a fiút. A fáradságunkért cserébe kapunk egy ezüstmedált, amely úgy tűnik, megér a boltosnak egy kanna benzint. Igaz, először azt hiszi, loptuk a medált, ezért kérdezzük meg az öregasszonytól a nevét, és úgy üssük nyélbe az üzletet. Ha megvan a benzin, töltsük a lift motorjába, és húzassuk fel magunkat.

14. A KOLOSTOR – 1

Érdekes módon fent azonnal ráismer az egyik szerzetes Largora, s már riasztaná is a többieket, ha Joy el nem intézné – tehát csak álszerzetesekről van szó. A pofát átkutatva egy mágneskártyához juthatunk. Hogy észrevétlenek maradhassunk, vegyük ki a kosárból a két csuhát, és öltöztessük át hőseinket. A balkon korlátján találunk továbbá egy rongydarabot, egy kis ládán pedig kötelet: ezekkel kötözzük meg, illetve némítsuk el a leütött szerzetest. Joy ezalatt előrement, tehát menjünk mi is utána a kolostor belseje felé. Egyelőre azonban ne keressük őt, mert ha rossz csuháshoz szólunk, akkor lebukhatunk. Helyette menjünk be a dupla ajtón a templomba, és tüntessük el a lézerrácsokat az oltártól: ehhez akasszuk le Saint Philibert képét (balra), és nyomjuk be mögötte a kapcsolót. Az oltár mögötti szobron egy kis rés látható, vagyis ott kell használni a mágneskártyát. Hatására kis ajtó nyílik a terem végében, ami egy lifthez vezet. Az emeleten keressük fel a könyvtárat, ahol vegyük fel a piros és a zöld könyvet. Az előbbit a lépcső alatti polcra rakjuk, utóbbit pedig fenn a galérián a negyedik polcra (az ablakok felől számolva). Ezzel alul elfordul az egyik szekrény, s azon két lánccal rögzített könyvet húzhatunk ki: Largo konstatálja, hogy ez egy kétszemélyes kapcsoló. Térjünk vissza akkor az udvarra, s a másik lehetséges ajtón menjünk be. Ott a folyosón balra, a második szobában várakozik Joy, akit hívjunk el a könyvtárba, és működtessük a könyves mechanizmust. Természetesen egy rejtekjárat tárul fel.

15. A KOLOSTOR – 2

A járat egy számítógépteremhez visz, de belépni öngyilkosság lenne. Viszont van egy másik ajtó is, amit felfeszíthetünk a feszülettel – e rögtönzött szerszámot a falról akaszthatjuk le. Az ajtó egy kis raktárba vezet, ahol egy gázmaszkot találunk a falra függesztve, az alatta lévő ládában pedig egy palack altatógázt. A bicskát se hagyjuk ott a másik ládán. A palackkal menjünk arra a folyosóra, ahol Joy várakozott, és jobbra az első ajtónál fújjunk be a szellőzőnyíláson. Ezzel elintéztük a számítógép-kezelőket, s a gázmaszkot felcsatolva továbbmehetünk. A helyi számítógép-hálózaton megtalálhatjuk az ellopott mexikói anyagot, ami bizonyítja az összefüggést a szervezet és az incidensek között. A továbbvezető ajtó ujjlenyomat-scannerrel van ellátva, ezért most műszerészkednünk kell: a bicskával feszítsük le a scanner fedelét és okozzunk rövidzárlatot. Ezzel a központi szerverekhez jutunk, ahol egy kis hacker melóval bizalmas fájlokhoz férünk hozzá (ezek a mexikói szabotázsról szólnak), valamint megnyitunk egy újabb ajtót. A díszes irodában forgassuk el az afrikai szobrot, és nyomjuk meg rajta a gombot: ezzel megnyílik az íróasztal alja, benne Helena Deckovar számítógépével. Ismét hacker-tudásunkat kell elővenni, minekután adatok kerülnek elő egy Nightshift nevű terrorszervezetről, az egyik e-mail pedig arról számol be, hogy egy terhelő bizonyítékokat tartalmazó DVD-t véletlenül otthagytak a laborban, s ezért hamarosan egy kommandót küldenek Vera Cruzba. Valahogy meg kéne előzni a fickókat. Előbb azonban még ki is kell jutnunk a Joy által aláaknázott kolostorból, ráadásul már a rosszfiúk is ébredeznek... A bejáratnál úgy tűnik, megszökött az összekötözött csuhás, ezért a távozásnál fel kell húzatni a liftet.

16. WFOOD KUTATÓ INTÉZET

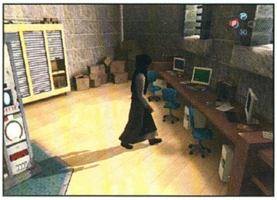
Mivel nincs vesztegetni való idő, az éjszaka leple alatt be kell törnünk Largo saját laboratóriumába – Simon ellátja hősünket mindenféle szerszámmal. A kerítésben áram van, ezért először is elő a fogóval, s vágjuk le a csáklyánkról a drótkötelet, azt vágjuk még kettőbe, és ezekkel hidaljuk át a kerítés alján az alsó két vezetéket. Ha megvagyunk, átvághatjuk magát a kerítést is, és a lyukon bebújhatunk. Az alacsony falak takarásában kússzunk egészen közel az őrökhöz, majd miután megbizonyosodtunk a létszámukról, jelezzünk a csipogónkon Simonnak, hogy indíthat egy figyelemelterelő robbantást. Az immáron „tiszta" terepen menjünk fel a tűzlépcsőn, és a pajszerünk segítségével feszítsük fel az emeleti ajtót. Bent keressük meg a két piros kapcsolót, ekkor Largo megállapítja, hogy a fertőtlenítő kamra nyitásához egyszerre kell ezeket lenyomni. Egyedül lévén trükkhöz kell folyamodnunk. Betörőként nem kell aggódnunk a rendőrségi pecsétek felszakítása miatt, s átmehetünk a viváriumhoz, ahonnan egy tekercs dróttal térhetünk vissza a laborba. Az egyik asztalról egy kémcsőnyi savat vehetünk fel, ezt követően pedig hozzá is láthatunk az említett trükközéshez. Kössük egy hosszabb drótot a plafonon lévő füstérzékelőre (a sarokban lévő kapcsolónál), arra akasszuk rá a csáklyánkból maradt horgot, az így kialakított lengősúlyt kössük ki – megint csak egy kis drót segítségével – a korláthoz, s öntsünk erre a rögzítésre savat. Largo ekkor gyorsan a másik kapcsolóhoz rohan, s egy jól időzített mozdulatot követően már nyitva is áll az út a másik laborhoz. Ott szintén van egy ajtó, ami korábban zárva találtunk, most viszont egy logikai feladvány keretében kinyithatjuk. A zárnyelveket kell megfelelő sorrendben tologatni. (A szabályok magyarázása helyett inkább íme a megoldás: balra 1., 2., 1., 3., jobbra 1., 2., 1., balra 3.,

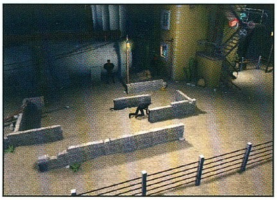


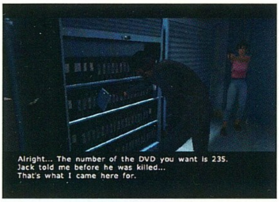






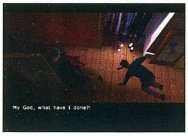
















1., 2., 1., 4., jobbra 1., 2., 1., 3., balra 1., 2,. 1., jobbra 3., 1., 2., 1., balra 4., 1., 2., 1., 3., jobbra 1., 2., 1., balra 3., 1., 2., 1.)
A DVD nincs a helyén: Salma Paz rejtette el, aki azt hiszi, Largo gyilkolta meg a kollégáját, s egy pisztolyt szegez hősünkre. Végül azonban sikerül meggyőzni őt, úgyhogy már csak a kiutat kell túlélnünk...

17. W IRODAHÁZ

Largo alig várja, hogy megnézhesse a DVD-t, tehát siessünk az irodájába és tegyük be a gépbe. Most láthatjuk, milyen kísérletek folytak titokban a laborban. Hősünk elbeszélget a látottakról Salmával, amit a titkárnő szakít félbe, s arról értesülünk, hogy védett e-mailünk érkezett a számítógépterembe Sharontól. Ha akarunk, felmehetünk Sullivanhez fogadni a gratulációját az üzleti sikereink miatt, majd igyekezzünk a számítógépterembe az üzenet miatt. Mint kiderül, Sharon találkozni akar velünk. Ez a találka azonban más lesz mint a többi...

18. SHARON LAKÁSA

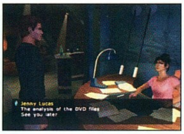
Kopogtassunk kitartóan Sharon ajtaján, mire végül Largo rászánja magát, hogy benyisson – ugyanis az ajtó nincs bezárva. Beljebb lépve aztán hirtelen gázszagot érez... Hősünk véres ruhában, egy baseballütővel a kezében tér magához, Sharon hullájának a társaságában. Az ajtó zárva: nyilvánvaló a csapda, amiből mihamarabb szabadulni kell. Vegyük ki a szekrényből a szmokingot, a kisasztalról a hajtűt, és az egyik pipereasztalról az ollót. Vágjunk ki a paravánból egy kis papírdarabot, azt csúsztassuk át az ajtó alatt, és a hajtűvel lökjük rá a zár túloldalában lévő kulcsot. A szobából ezzel ugyan kijutottunk, de a lakásból még nem. Szerencse, hogy ugyebár már tudjuk, hol a kulcs! Menjünk ki az étkezőhöz, és az asztalon álló Bourbont vegyük magunkhoz, és öntsük az akváriumba. A kihalászott kulccsal kinyithatjuk a bejáratot, s ugyanott rögtön magunkra ölthetjük a szmokingot, mielőtt még kilépnénk az ajtón. A lift helyett az ablakon keresztül távozzunk a folyosóról.

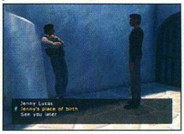
19. SARJEVANE

A koholt vádak elől Largo a Sarjevane szigetre menekül Salma, Joy és Simon társaságában. Mialatt Salma kiértékeli a DVD adatait, mi kideríthetjük, ki ölte meg Sharont, hiszen ugyanarról a személyről van szó, mint aki a hamis e-mailt küldte. A dolgozószoba számítógépénél tehát ismét hackerként kell helytállnunk: csak bökjünk rá a kérdéses e-mailre. Meglepő a fejlemény: az üzenetet Jenny Lucas adta fel. E felfedezést követően ugyanitt – a számítógépen – nézzünk bele Jenny Lucas személyi anyagába, amiből az derül ki, hogy nem az Államokban született. Kérdezzük erről Simont, akit kint találunk egy kis eldugott zugban. A barátunk azt tanácsolja, Kerenskynél érdeklődjünk. A számítógépen keresztül lépjünk vele kapcsolatba. Kerensky javaslata az, hogy az FBI adatbázisában nézzünk körül. Töltsük be a hacker programot, amivel így végül azt tudjuk meg, hogy Jenny Lucas egyenlő Helena Deckovarral. Konzultáljunk Salmával, s a számokból hamar kiderül, hogy a humanitárius segélyt akarják megmérgezni. Szóljunk oda Kerenskynek, hogy akadályozza meg a hajó kifutását, ami azonban sajnos már lehetetlen. Ráadásul amikor távoznánk a szigetről, a Nightshift embereibe botlunk. Többen vannak, úgyhogy egyenként kell elintéznünk őket. Menjünk le a sziklakápolnához, ahol most nyitva áll egy rács a kikötő felé. Ott kapcsoljuk le a zárlatos transzformátorházat, majd vegyük fel a földről a drótot, és kössük össze a túloldali transzformátorházzal. Kapcsoljuk vissza az áramot – ezzel a kikötő őrének annyi, valamint kinyílik egy másik rács a kápolnában. Azon keresztül egy másik terrorista mögé jutunk, akit a szobor elfordításával

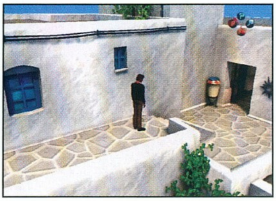


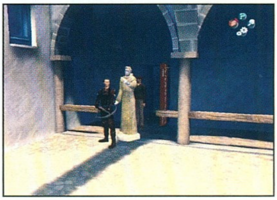






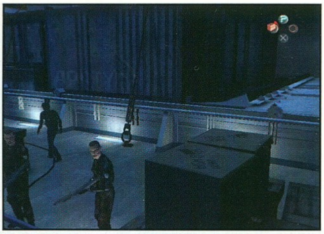


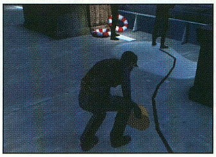


















üthetünk le. Az udvaron újabb terrorista lófrál, úgyhogy forduljunk sarkon. Irány a dolgozószoba, illetve az oda vezető út, ahol megtalálhatjuk Salma nyakláncát. Ezt az ékszert csalinak fogjuk használni: rakjuk le a „betűs" teremben a leszakadó, középső platform (vagyis a szentkép) mögé, majd fent hajítsuk a vázát a kandallóhoz, hogy az ebédlő őre felfedezze a járatot... Immár csak az udvaron strázsáló fickó van hátra: őt felülről közelítsük meg, és a harangkötelet dobjuk a nyakába. Sajnos érkezik az erősítés, de azokkal Joy-jal vállvetve elbánhatunk. Salmát viszont elrabolják.

20. A TEHERHAJÓ

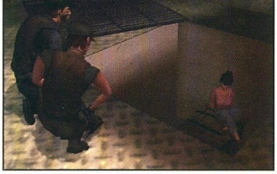
A humanitárius szállítmányt a Nightshift emberei őrzik. Vegyük magunkhoz a csáklyát, amivel a hajóra feljutottunk, és menjünk a hajó orrába, ahol feszítsük fel vele a konténer oldalán lévő kis szekrényt. Egy tekercs dróthoz jutunk, amit a konténert rögzítő gyűrűhöz kössünk ki, majd harangozzunk a közelben ólálkodó őrnek... A következő két terrorista pont egy elektromos vezeték mellett beszélget, s annyira el vannak foglalva, hogy átosonhatunk mögöttük, s a fedélzetről egy vödröt csenhetünk el. A hajó orrában van egy vízcsap, ahol töltsük fel a vödröt, és óvatosan öntsük ki a két fickó lábához. Ezek után már csak csatlakoztatni kell a vezetéket, illetve áramot kell adni az aljzat melletti gombbal. A két hulla mellett egy feszes kötelet fedezhetünk fel a hajó korlátján kívül. Erre kapaszkodjunk rá, s Largo a megfelelő helyen automatikusan a halálba csalogatja az őrt a fedélzetről, utána pedig feljebb mászhatunk a létrákon.

21. A FEDÉLKÖZBEN

A hajó oldalánál, a festőeszközök között egy franciakulcsot találunk, ha pedig lejjebb megyünk a lépcsőn, egy kötelet is felvehetünk a földről. Utána a fentebb levő ajtón menjünk be a hajóba. Lefelé haladva az egyik mellékutat gőz zárja le, az egyik fordulóban pedig egy törött nyél van a falnak támasztva. Utóbbival másszunk be a bejárati ajtónál a szellőzőcsatornába, és akasszuk meg a forgó ventillátort, ami mögül így egy kulcsot vehetünk ki – és mellesleg egy beszélgetést hallgathatunk ki. A kulccsal kinyithatjuk a rácsot a szellőzőcsatorna másik elágazásánál, s mögötte egy csapot zárhatunk el, amivel megszűnik a folyosón a gőzkicsapódás. A folyosó zárt ajtóhoz vezet, viszont elvihetünk onnan egy olajozót, amivel megkenhetjük a szellőzőrács széleit az eggyel lejjebb levő fordulóban, és elhúzhatjuk azt. Kússzunk be, és a járat végén dobjuk az őr fejére a franciakulcsot, majd ereszkedjünk le (a kötelünket a kinyitott rácshoz kössük). A raktérben megtaláljuk Salma Pazt, de a terroristák is megtalálnak minket... A kemény küzdelem után Joy is megérkezik, és segít kiszabadítani Salmát, aki szerint a terroristák főnöke említett egy bizonyos 882-es kódot. Salma és Joy elhagyják a hajót, amit viszont nekünk még fel kéne robbantanunk. Az említett kód a raktérből nyíló fegyverraktárhoz szükséges, ahol vegyük fel a detonátort a kis táskából, és a plasztikot a földről. A bombához időzítő is kell, amit a raktérben kell keresnünk, az egyik hordóban. Az órát szereljük össze a detonátorral, csatlakoztassuk a C4-et, majd az egészet helyezzük el a kis faládában, a fegyverraktárban. Helena meglep minket, de Largonak van annyi lélekjelenléte, hogy bezárja az ajtót, és ezután a létrán keresztül menekülhetünk. Fent, amikor kilépünk a szabadba, ismét utolér minket, mikor is elmondja a motivációit. Ez már a végjáték. Helena szerencsére puszta kézzel küzd meg velünk, így egyszerű elintézni: csak hajítsuk neki a hígítós kannát, amivel elvakítjuk, és dobhatjuk a késünket...











CHEATEK

PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GAMEBOY ADVANCE

PlayStation 2 cheatek

Blade 2

Örökélet
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.

Minden fegyver
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Négyzet, Kör, Le, Bal, Kör, Kör.

Küldetés megnyitása
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Le, Fel, Bal, Bal, Kör, Jobb, Le, Négyzet.

Daywalker nehézségi szint
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Kör, Fel, Le, Négyzet, Kör, X.

Végtelen lőtávolság
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel.

Végtelen lőszer
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Kör, Jobb, Négyzet, Fel, Háromszög, Le, X.

A barátságos teremtmények sérthetetlenek
(csakis amikor testőrködünk)
Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, X.

David Beckham Soccer

Edit Player optió
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és lőjünk legalább öt gólt a Free Play-nél. Az „Edit Player" opció ezután „Game Settings" képernyőn lesz.

Manchester Eleven csapat
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 20 pontot a Target Free Kicksnél, hogy megnyissuk a Manchester Elevent a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

World All-Stars csapat
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 20 pontot a Target Passingnél, hogy megnyissuk a World All-Starst a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

England Eleven csapat
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 20 pontot a Target Crossingnél, hogy megnyissuk az England Elevent a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

Klasszikus meccsek
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 15 pontot a Target Shootingnél. Válasszuk a Classic Match opciót az arcade módban, s ezzel elérhetővé válnak az American Samoa vs. Australia, Brazil vs. Italy, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds és Italy vs. England meccsek.

Bónusz stadionok
Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és teljesítsük a Panel Basht kevesebb mint 10 másodperc alatt. Válasszuk a Game Settings opciót a Friendly Series módban, s ott találjuk az Aztec Arena és a Bouncy Castle stadionokat.

Frequency

Cheat mód
A címképernyőn üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Le. Ezek után vihetjük be az alábbi csalások valamelyikét:



Extra autocatcher
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel.

Extra multiplier
Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Extra bumper
Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel.

Extra crippler
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le.

Extra freestyler
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le.

Extra neutralizer
Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel.

Ékkő grafika
Játék közben üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal.

Nincs rács
Játék közben üssük be: Le, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal, Bal, Jobb.

Recés szélek
Játék közben üssük be: Le, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le.

Listen mód
A szóló játék menüjében üssük be: L1, R1, R2, Select.

Practice mód
A szóló játék menüjében üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, 3xX.

Rejtett dal
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal. Ezután térjünk vissza a játékhoz, és fejezzük be az aktuális dalt. Így jelenik meg Efishant „Elixia" című száma a remixek képernyőjén.



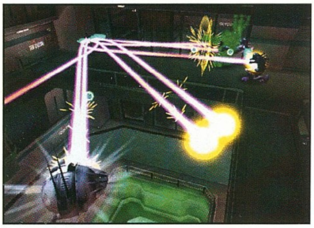
Hidden Invasion

Easy mód
A címképernyőnél vigyük be: Fel, Le, Le, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nagy fejek és deformált testek
A címképernyőnél vigyük be: Bal, Bal, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Le, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Oogie Boogie mód
A címképernyőnél gyorsan forgassuk a bal analóg kart az órajárással ellentétben négyszer. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Men In Black 2: Alien Escape



Örök bolt fegyver
A „Press Start" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Fel, Le, L1, Kör, Háromszög, R2, Bal, Le, 2xNégyzet.

Örök spread fegyver
A „Press Start" képernyőn üssük be: L2, R1, Kör, L2, Le, Fel, L1, Jobb, Bal, X.

Örök homing fegyver
A „Press Start" képernyőn üssük be: Jobb, Fel, Négyzet, L1, Bal, Bal, L1, Bal, Kör, Bal.

Örök beam fegyver
A „Press Start" képernyőn üssük be: Bal, Kör, Háromszög, Jobb, L1, Négyzet, Bal, R1, R1, Háromszög.

Nincsenek powerupok
A „Press Start" képernyőn üssük be: Le, Fel, X, Négyzet, Le, Fel, X, Négyzet, L1, L2, Négyzet, Kör.

Boss mód
A „Press Start" képernyőn üssük be: R1, Háromszög, Le, Le, X, L2, Bal, Négyzet, Jobb, Háromszög, R2, L1.

Ügynök adatok
A „Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Le, Kör, R2, Bal, L2, Jobb, X, R2, Négyzet, Fel, R1.

Idegen adatok
A „Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, L1, Kör, L2, Le, Háromszög, R1, Jobb, X, Bal, R2, Háromszög.

„Making of" opció
A „Press Start" képernyőn üssük be: Kör, R2, L2, Kör, Háromszög, Le, Négyzet, X, Jobb, L1, X, Fel.

MLB SlugFest 2003

A cheat kódok bevitele
A match-up képernyőn a Négyzet, az X és a Kör gombok nyomkodásával válthatjuk át az ikonokat. Az alábbiakban tehát azt jelentik a számok, hogy a megfelelő gombot mennyiszer kell lenyomni. Miután pedig az ikonok elrendezése megfelelő, a D-padet kell a megjelölt irányba nyomni, s azzal aktiváljuk az aktuális kódot. Egyszerre akár több kód is bevihető.

A cheatek

Horse team	2-1-1 Jobb
Todd McFarlane team	2-2-2 Jobb
Terry Fitzgerald team	3-3-3 Jobb
Nincs fáradás	3-4-3 Fel
Faütő	0-0-4 Fel
Wiffle ütő	0-0-4 Jobb
Buzogányütő	0-0-4 Bal
Maximum sebesség	0-0-3 Bal
Maximum erő	0-3-0 Bal
Maximum ütés	3-0-0 Bal
Nagy fejek	2-0-0 Jobb
Gumilabda	2-4-2 Fel
Tournament mód	1-1-1 Le

MX Superfly

Mindent megnyitni
A főmenüben vigyük be: Háromszög, L1+Bal, Négyzet, Háromszög, L1+Jobb, R1+Le, R1+Jobb, Select.

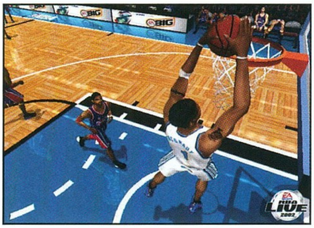
Az összes motor
A főmenüben vigyük be: L2+Négyzet, L1+Jobb, L2+Kör, L1+Bal, Négyzet.

Az összes pálya
A főmenüben vigyük be: Háromszög, Jobb, L1+R1, Négyzet+Kör, L2+Kör, Négyzet.

250cc Freestyle
A főmenüben vigyük be: Fel, L1+Fel, Négyzet, L1+Jobb, L2+Le, L1+Bal.

Az összes motoros
A főmenüben vigyük be: Jobb, L1+Jobb, Le, L1+Bal, Jobb, Négyzet.

NBA Live 2002



Speciális cipők
A játékoskreálás képernyőjén tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R2 kombinációt és üssük be: Háromszög, Kör, Négyzet.

Super Star statisztika növelése
A főmenüből nyomjunk Kört, hogy elérjük az aktív menüt, majd válasszuk a „Roster", illetve az „Edit Player" opciót. Egy super star játékos jelenik meg, amennyiben a „Create A Player" listán nincs bejegyzés. Nyomjuk le az R2-t, amivel növelhetjük a játékos statisztikáit. Másik játékos választásához nyomjuk le az L2-t, amivel visszakerülünk a „Create A Player" listához, majd nyomjuk le a Startot és váltsunk másik játékosra.

Kareem Abdul-Jabbar
Menjünk a 80's Legend teamhez, ott tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és üssük be: 3xNégyzet, 4xKör, Háromszög, X, X, Select. Majd menjünk az exhibition módhoz és nyomjunk L2-t a „Rewards" eléréséhez. Aktiváljuk a „Legends" opciót, lépjünk ki az exhibition módból, és menjünk a rostershez, ahol vegyük elő az ügynököktől Kareem Abdul-Jabbart, és rakjuk be egy csapatba. Ezután térjünk vissza az exhibition módhoz, és indítsunk egy játékot.

Michael Jordan
Noha Michael Jordan nincs benne a játékban, ha a nevével kreálunk egy játékost, a kommentátor mindig meg fogja említeni, amikor vele csinálunk valamit.

No One Lives Forever

Pályaválasztás
A főmenüben álljunk rá a „Load Game" opcióra, tartsuk lenyomva az L3+R3 kombinációt és nyomjunk egy X-et: ezzel belépünk a „Select Mission" képernyőre. A pályaválasztás nincs hatással a memóriakártyára, hacsak nem mentünk állást.



Pro Rally 2002

Az Arcade mód bónuszai
Nevünknek adjuk meg: „THEMASTER".

Az összes pálya
Nevünknek adjuk meg: „MORATA".

Az összes kocsi, pálya és üzemmód
Nevünknek adjuk meg: „PEROPAVO".

Bajnokság pro módban
Nevünknek adjuk meg: „OOOH SI".

Az összes üzemmód
Nevünknek adjuk meg: „PACMAN".

A Challenge mód aktiválása
Nevünknek adjuk meg: „CUAQUEZ".

A Trophy mód aktiválása
Nevünknek adjuk meg: „MADDUCK".

Az összes kocsi
Nevünknek adjuk meg: „MACHOMAN".

Savage Skies

Sérthetetlenség
Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, 4xFel, X, Fel, X.

Az összes kreatúra
A fömenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, 3xJobb, X.

Az összes multi-player szint
A fömenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X.

Az összes feladat teljesítve
Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, 3xLe, Fel, Le, Le, X.

Crystal
Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, X, X.

SOCOM: US Navy Seals

A terroristák fegyverei
Teljesítsük a játékot „Ensign" ranggal, s ezzel választhatóvá válnak a terroristák fegyverei az egyjátékos módban.

Space Channel 5: Part 2

CPU irányítás
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+R1-et és vigyük be a Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha nem hibáztuk el, egy hang hallható, s továbbengedve a játékot a gép játszik helyettünk.

Street Hoops

Bohóc mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Négyzet, L1, Négyzet, Kör.

Cowboy mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Kör, R2, R2, R1.



Kung Fu mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Kör, Kör, Négyzet, L1.

Strici mezek
A cheats képernyőn vigyük be: R1, Négyzet, Kör, L2.

Télapó mezek
A cheats képernyőn vigyük be: R2, L2, R2, L2.

Szmoking mezek
A cheats képernyőn vigyük be: L2, L2, Kör, Négyzet.

Fekete labda
A cheats képernyőn vigyük be: R2, R2, Kör, L2.

ABA labda
A cheats képernyőn vigyük be: Kör, R2, Négyzet, R2.

Normál labda
A cheats képernyőn vigyük be: R1, Négyzet, Négyzet, L1.

Block party
A cheats képernyőn vigyük be: R1, Kör, L2, R2.

Powerplay
A cheats képernyőn vigyük be: R2, Kör, L2, Kör.

Test Drive: Off-Road - Wide Open

Az összes kocsi és pálya
A főmenünél vigyük be a következő kódot: Jobb, Jobb, Bal, Négyzet, Fel, L2, L2, R1. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.

TOCA Race Driver

Jobb sérülés
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: „DAMAGE"

Realisztikus vezetés
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: „SIM"

A stáblista megtekintése
Az options menü bónuszképernyőjén írjuk be: „CREDITS"

Turok: Evolution



Pályaválasztás
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: "SELLOUT". Ezután töltsük be bármilyen állást, s akkor választhatunk pályát.

Sérthetetlenség
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „EMERPUS".

Láthatatlanság
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „SLLEWGH".

Az összes fegyver
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „TEXAS". Megjegyzés: ezzel a kóddal csak az aktuális szinten lehetséges összes fegyvert kapjuk meg, ami természetesen kevesebb, mint ami a játék egészében fellelhető.

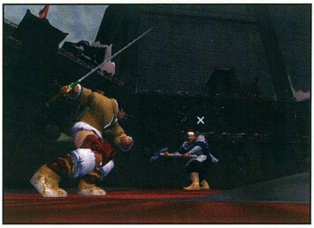
Kifogyhatatlan muníció
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „MADMAN".

Nagy fejek
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „HEID".

Demo mód
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „HUNTER".

Az állatok is megölhetőek
Az „Enter Cheat" képernyőn írjuk be: „ZOO".

The Mark Of Kri



Sérthetetlen Rau
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: Négyzet, Kör, X, Négyzet, Kör, Négyzet, X, Kör, X, Négyzet, Kör, X. Ha nem vétettük el, akkor a kód végén Rau azt üvölti: „Faahu". Ezek után menjünk Sage-hez a fogadóban, akinek a kártyái között van lerakva a „Cheats" opció, s ott aktiválhatjuk a csalásokat.

Teljes életerő
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: 4xX, 4xNégyzet, 4xKör. Az életerő ikonok így mind 100%-osak lesznek.

Kifogyhatatlan nyílvessző
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet, X.

Erősebb ellenfelek
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör, Kör, X, Kör, Kör, X.

Gyenge ellenfelek
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Kör, Négyzet, X, Négyzet, Négyzet, Kör.

Az AI kikapcsolása az arénákban
A „Press Start" képernyőn vigyük be a következő kódot: X, 3xKör, X, 3xNégyzet, X, Kör, Négyzet, X.

Fegyverválasztás
Keressük meg mindegyik pályán a Tukut, amivel így egy új opció jelenik meg Sage kártyái között, melyet aktiválva mindegyik pályán használható az összes fegyver.

Az arénák
Teljesítsük Baumusu valamennyi kihívását egy-egy szinten, s azzal megnyitjuk a helyszínhez tartozó arénát.

Extra öltözékek és grafikák
Teljesítve az arénák kihívásait különböző bónuszokat nyithatunk meg.

Way Of The Samurai

Versus mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1+R1 kombinációt, és nyomjunk egy Négyzet+Kört. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A japán verziónál az L1 + R2-t tartsuk benyomva és Jobb + Négyzetet nyomjunk. Normál esetben egyébként a kovács megölésével nyithatjuk meg a versus módot.

Az összes kardforgató technika
A versus mód közben pauzáljunk, tartsuk lenyomva az R1-et és üssük be: R2, R2, L1, L1, L2, L2. Ezek után engedjük fel az R1-et, és nyomjuk le az R2-t. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A japán verziónál ugyanott tartsuk lenyomva az R1-et és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, L1, L1, L2, L2, L1, Jobb, Bal.

Karakterváltás
Álljunk rá a névbeírásra a karakterválasztás képernyőjén, és üssük be: L1, R1, R1, 3xL2, R2, R2, R2+Négyzet. Ezek után a Jobb/Bal irányokkal válthatunk karaktert. A japán verzióban az L1, R1, L2, R2, L2, R1, L1, 4xBal, R2 + Négyzet kombinációt vigyük be.

Vacakolás a címképernyővel
A címképernyőn, ahol hullanak a virágok, a Négyzetet lenyomva több virág lesz, az L1+L2+R1+R2 kombinációval pedig még több.

PlayStation 2 AR2 (+GameShark 2) kódok

Dark Summit

PAL
M (mesterkód)
0E3C7DF2 1853E59E
EE9537A2 BCA99C80

Rengeteg equipment pont
DE53EEE2 3B366982

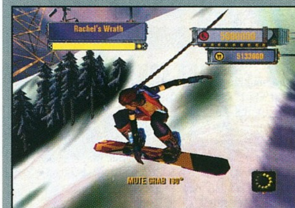
Rengeteg lift pont
DE53EEEE 3B366982

Alacsony gravitáció
DEB507AE 7CAAA791

Őrült gravitáció
DEB507AE 7BAAA791

Gyors pörgés
DEB507B6 0B1AA791

Gyors szaltók
DEB507B2 0BAAA791



Jet Ion GP

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE95B64A BCA99C80

A stopper leállítása
DE9368FE BCA99B83

Örök lőszer - Gust
FE931FB0 BCA99B8D

Örök pajzs - Gust
CE936258 BCA9DD0F

Örök lőszer - C&M
FE934270 BCA99B8D

Örök pajzs - C&M
CE934268 BCA9DD19

Örök lőszer- Forkner/Akashina
FE9335D0 BCA99B8D

Örök pajzs - Forkner/Akashina
DE9335C8 FE499B83



PlayStation 2 AR2 [+GameShark 2] kódok

Redcard Soccer

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8957EE BCA99C80

Player1 – 99 gól
0EA0012A BCA99B83
FEA087D6 BCA99BE6
0EA0012A BCA99B84
FEA087E2 BCA99BE6

Player1 – teljes erőnlét
0EA0012A BCA99B83
DEA0863E FE719B83
0EA0012A BCA99B84
DEA0863A FE719B83

Gyors hazai csatárok
DEA1F976 FD299B83
DEA0F786 FD299B83

Gyors vendég csatárok
DEA0C946 FD299B83
DEA0D496 FD299B83

Fölbe gyökerezett hazai kapus
DEA0E8FE BCA99B9B

Fölbe gyökerezett vendég kapus
DEA0CD8E BCA99B9B

Égbe pattanás (L2 nyomva tartva)
0EBF7FB8 BCA99982
DEA115DA FC699C51



Robot Wars Arenas of Destruction

PAL
M
0E3C7DF2 1645EBB3
0C0B1EB7 F8FCFDFD

Végtelen pénz
3DE619CF 85F19EFF
(Csak az egyes mentésnél)

Smash Court Tennis

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFDFA BCA99C80

40 az 1. játékosnak
0EB91078 BCA98B82
C19D4F92 BCA99B86
Nyomjuk le az R1+L1+L2+R2-t!

A gépi játékos sosem kap pontot
C19D4F2E BCA99B83

Max Pontszám
C19CD65A BCA99A82

Mindennek a megnyitása a Trophy Roomban
D19CD616 BBA89A82
C19CD612 BCA99A82

Hitomi Yoshino/red ace megnyitása
C1D7844E BCA99B92



Soldier Of Fortune Gold

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EEA23D9A BCECBC42

Isten mód
CE7429D2 BCA99B93

Gyaloglás bárhova
CE7429D6 BCA99B84
A jobb karral repülhetünk.

Lassú animáció
0E520278 BCA99981
DE45DA22 FDA99B83
(L2+Selecttel)

Hiper animáció
0E520278 BCA99981
DE45DA22 FAA99B83
(R2+Selecttel)

Normál animáció
0E520278 BCA98B82
DE45DA22 FB299B83
(R1+R2+L1+L2-vel)

Örök Flash Pack
CE02CBEA BCA99E6A

Örök C4
CE02CAFA BCA99E6A

Örök Shotgun
CE02D402 BCA99E6A

Örök gránátok
CE02CBCA BCA99E6A

Örök éjjellátó
CE02CBDA BCA99E6A

Örök 9mm pisztoly
CE02D46A BCA99E6A

Örök 44 pisztoly
CE02D47E BCA99E6A

Örök mesterlövészpuska
CE02D416 BCA99E6A

Örök géppisztoly
CE02D42E BCA99E6A

Örök gránátvető
CE02D4C6 BCA99E6A

Örök lángszóró
CE02DEA2 BCA99E6A

Örök géppuska
CE02D432 BCA99E6A

Örök rakéták
CE02D4CA BCA99E6A

Örök Sup géppisztoly
CE02D41A BCA99E6A

Örök MPG
CE02D4E2 BCA99E6A



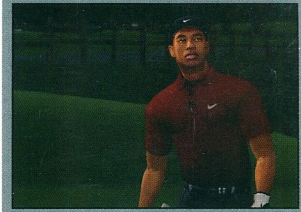
Tiger Woods PGA Tour 2002

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C8CBE BCBAC1BA

Minden megnyitva
DE8456A2 BCA99B83

Rengeteg pénz
DE6697EE C19E7B82
DE6697EA BCA99B84

Az összes challenge teljesítve
DE964DF6 BCA99B94



UEFA Challenge

PAL
M
ECB5D0B8 1456E60A

20 gól a hazai csapatnak
4CF062C8 1456E7B1

10 gól a hazai csapatnak
4CF062C8 1456E7A5

20 gól a vendég csapatnak
4CF064E0 1456E7B1

0 gól a vendég csapatnak
4CF064E0 1456E7A5



GameCube cheatek

Beach Spikers



Daytona USA ruhák
Kódnak írjuk be: „DAYTONA"

Fighting Vipers ruhák
Kódnak írjuk be: „FVIPERS"

Space Channel 5 ruhák
Kódnak írjuk be: „ARAKATA"

Phantasy Star Online 2 ruhák
Kódnak írjuk be: „PHANTA2"

Sega ruhák
Kódnak írjuk be: „OHTORII"

Virtua Cop ruhák
Kódnak írjuk be: „JUSTICE"

Driven

Az összes kocsi
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le.

Az összes pálya
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Jobb, Fel.

Story mód
A főmenüben üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal.

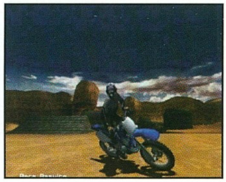
Arcade bajnokságok
A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Le, Bal, Bal.

Multi-player bajnokságok
A főmenüben üssük be: Bal, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Le, Jobb.



MX Superfly

Cheat mód
A főmenünél vigyük be a következő kódot: X, Y, L+X, X, L, Z, R+Y, s ezzel megnyitjuk az összes karaktert, motort, pályát, mini-játékot, és track editor opciót.



Smuggler's Run: Warzones

Örök speckók
A Startot lenyomva pauzáljunk, majd vigyük be: 3xY, X, X, Z, Z.

Nincs gravitáció
A Startot lenyomva pauzáljunk, majd vigyük be: X, Z, X, Z, 3xFel. A kód megismétlésével ki is kapcsolhatjuk a cheatet.

Wave Race: Blue Storm

Expert Championship
Írjuk be kódnak, hogy „AJXY8P53", s ezzel megnyitjuk a az Expert bajnoakságot hét pályán.

Xbox cheatek

Blade 2

Örökélet
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Y, X, Y, X, Y, B, Y, B.

Minden fegyver
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: X, B, Le, Bal, B, B, Y.

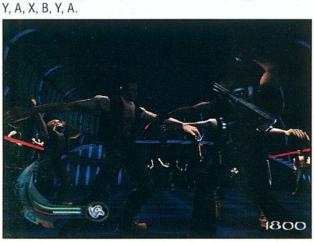
Küldetés megnyitása
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Le, Fel, Bal, Bal, B, Jobb, Le, X.

Daywalker nehézségi szint
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, B, Fel, Le, X, B, A.

Végtelen lőtávolság
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel.

Végtelen lőszer
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, B, Jobb, X, Fel, Y, Le, A.

A barátságos teremtmények sérthetetlenek
(csakis amikor testőrködünk)
Pauzáljunk, majd az L nyomva tartása mellett vigyük be: X, B, Y, A, X, B, Y, A.



Bruce Lee: Quest of the Dragon

A Bruce Challenges megnyitása
Amikor a „Press Start" képernyő megjelenik, vigyük be a következő kódot: X, Y, X, Y, X, X, Y, Y, kattintás a Bal analóg karral, kattintás a Jobb analóg karral. Normál esetben ugyanezt eredményezi, ha teljesítjük a játékot.

Crashed

Cheat mód – azaz minden megnyitva
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Fel, Le, Bal, Jobb. Vagy próbálkozzunk a Fel, Le, Bal, Jobb, A kombinációval.

Az ellenség intelligenciájának kikapcsolása
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Bal, Bal, Le, B. Avagy próbálkozzunk a Bal, Bal, A kombinációval.

Az ellenfelek csak minket támadnak
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Le, Fel, Jobb, B. Avagy próbálkozzunk a Le, Fel, A kombinációval.

Kifogyhatatlan nitro
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Jobb, Bal, Le, B. Avagy próbálkozzunk a Jobb, Bal, A kombinációval.

Nincs nitro
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Jobb, Bal, Bal, A.



Ugráló kocsi
Töltés közben, amikor elolvashatjuk a küldetést, vigyük be: Bal, Jobb, Fel, B. Avagy próbálkozzunk az Y, Bal, Jobb, A kombinációval. Amennyiben a kód aktív, ugratni az Y-nal lehet.

Dead To Rights

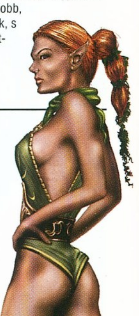
Fejezetválasztás
A főmenüben, ahol a „New Game" opció található, vigyük be a következő kódot: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Y, X, X. Ekkor egy üvöltés hallatszik, s a menüben (legalul) jelenik meg a fejezetválasztás.

Enclave

Cheat mód
Pauzáljuk le a játékot és vigyük be a következő kódot: X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y. Ezzel megnyitjuk a „God Mode" és a „Complete Mission" opciót a pause menüben.

Dark Campaign
Az epizódválasztás képernyőjén, miután új játékot indítottunk, vigyük be: X, Y, Y, X, X, Y, X, Y. Normális esetben ehhez a Light Campaign-t kell teljesíteni.





Hunter: The Reckoning

Maximális sebzés
Játék közben vigyük be: Le, Le, B, Y, Le, Le.

Max Payne

Indítsunk el egy játékot, majd a Back gombbal hozzuk be a főmenüt, ahol tartsuk lenyomva az L+R+kattintás a Bal analóg karral+kattintás a Jobb analóg karral kombinációt, és közben vigyük be a következő kódot: Fehér, Fekete, Fekete, Fehér, Fehér, Fekete. Ha nem hibáztuk el, így egy cheat menünek kell megjelennie olyan opciókkal, mint összes fegyver és a feltöltődés.

Outlaw Golf

Nincs szél
Játék közben tartsuk lenyomva az R-t és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, X, X.



Splashdown

Cheat mód
A főmenüben válasszuk az „Options" pontot, majd tartsuk lenyomva az R-t és eközben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, B, X, B. Ha nem hibáztuk el, egy bizonyos „Cheat Name" képernyőnek kell megjelennie, ahol (figyelve a kis- és nagybetűkre) az alábbi kódokat vihetjük be:

Az összes pálya:	„Passport"
Az összes karakter:	„AllChar"
Az összes búvárruha:	„LaPinata"
Nem lehet leesni:	„TopBird"
Maximális teljesítménykijelző:	„PMeterGo"
Kemény pályák normal AI-val:	„Hobble"
Kőkemény AI:	„AllOutAI"
Az összes befejezés-FMV:	„Festival"
Time Trials egy UFO ellen:	„IBelieve"
Time Trials egy mini F18 ellen:	„F18"
Time Trials az aktuális játékos szelleme ellen (azaz visszaállás az alaphoz):	„SEADOO"

Street Hoops

Könnyű szerelés
A cheats képernyőn vigyük be: R, 3xX, R, Fekete, Y, Fehér.

Brick City mezek
A cheats képernyőn vigyük be: R, Fekete, R, L, Y, X, R, L.

Bohóc mezek
A cheats képernyőn vigyük be: X, L, X, Y.

Cowboy mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Y, Fehér, Fehér, R.

Elvis mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Y, Fekete, Fehér, Fekete, Fekete, Fehér, L, Fekete.

Kung Fu mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Y, Y, X, L.

Strici mezek
A cheats képernyőn vigyük be: R, X, Y, Fekete.

Télapó mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Fehér, Fekete, Fehér, Fekete.

Szmoking mezek
A cheats képernyőn vigyük be: Fekete, Fekete, Y, X.

Pályaspecifikus labda
A cheats képernyőn vigyük be: Y, X, Y, L, Y, X, X.

Fekete labda
A cheats képernyőn vigyük be: Fehér, Fehér, Y, Fekete.

ABA labda
A cheats képernyőn vigyük be: Y, Fehér, X, Fehér.

Normál labda
A cheats képernyőn vigyük be: R, X, X, L.

Block party
A cheats képernyőn vigyük be: R, Y, Fekete, Fehér.

Power play
A cheats képernyőn vigyük be: Fehér, Y, Fekete, Y.



Game Boy Advance cheatek

Castlevania: White Night Concerto

(Castlevania: Harmony Of Dissonance)

Maxim Kischine választása
Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „MAXIM"

Nincs mágia
Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „NO MAGIC"

Hard mód
Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „HARDGAME". Ha nem hibáztuk el, az intro elején majd egy hangot kell hallanunk.

Boss Rush mód
Teljesítsük a játékot legalább egyszer, s megnyílik az új üzemmód.

Klasszikus Simon
Nyissuk meg a Boss Rush módot, majd üssük be a Konami logonál: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Select. Ezután a Boss Rush módban Simon régi, NES-es verziójával játszhatunk.

Sound Test opció
Teljesítsük a játékot a jó befejezéssel, azaz mentsük meg Maximot és Lydiet.

CT: Special Forces

Speciális karakterek
Kódnak írjuk be: „0202"

Pályakódok

2. szint	1608
3. szint	2111
End	1705

Desert Strike Advance

Extra életek
Kódnak írjuk be: „BS9JS27"

Befejezés
Kódnak írjuk be: „F9N5CJ8"

Pályakódok

2. szint	3ZJMZT7
3. szint	K32L82R
4. szint	JR8P8M8

Duke Nukem Advance

Cheat menü
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L-t és nyomjuk be: Bal, Fel, A, Fel, Bal, A, Start, Select.

Egyszerre két csőbomba
Válasszuk ki a csőbombát és dobjunk el egyet, majd nyomjuk le és eresszük fel a Selectet – ekkor egy újabb bomba is eldobható.

Lilo And Stitch

Pályakódok

Beach	Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
Mothership	UFO, Scrump, Stitch, Rakéta, UFO, Stitch, UFO
Space Cruiser	Lilo, Rakéta, Stitch, Rakéta, Rakéta, Scrump, Stitch
Junkyard Planet	UFO, Rakéta, Stitch, Rakéta, Rakéta, Scrump, Stitch
Escape!	Stitch, Scrump, UFO, Fegyver, Rakéta, Scrump, UFO
Rescue	Virág, Scrump, UFO, Fegyver, Fegyver, Fegyver, UFO
Final Challenge	Lilo, Ananász, Virág, Ananász, Fegyver, Fegyver, Stitch
Final Challenge 2	Stitch, Rakéta, Virág, Fegyver, Fegyver, Ananász, Stitch
End	Ananász, Ananász, Ananász, Ananász, Stitch, Stitch, Stitch

Megaman Battle Network 2

Hard mód
Teljesítsük a játékot mind az öt csillaggal. Ezután álljunk rá a „New Game" opcióra a főmenüben, és vigyük be a következő kódot: Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a „New Game" opció narancssárgára vált. Új játékot indítva láthatjuk, hogy már nincs meg a „Netbattle": ekkor mentsünk, majd indítsuk újra a játékot. A „Hard Mode" opciót a New Game és a Continue alatt találjuk.



Midnight Club: Street Racing

Az összes kocsi és város
Kódnak írjuk be: AGEM

Pinball Of The Dead

Sound Test opció
Öljünk meg 1000 zombit a játék során.

Movie Test opció
Öljünk meg 2000 zombit a játék során.

View Ending opció
Győzzük le az összes főellenséget a challenge módban.

Spy Hunter

Arcade mód
Nevünknek azt adjuk meg, hogy „EDACRA".

A mentett állások letörlése
A copyright képernyőn vigyük be: Bal, Bal, Jobb, Bal, R, R.

A rekordok törlése
A copyright képernyőn vigyük be: Fel, Fel, Le, L, R, L.

Super Agent mód
Teljesítsük az összes elsődleges és másodlagos célkitűzést.



GAME BOY KUCKÓ



DUKE NUKEM ADVANCE

■ **Hail to the king, baby!**

KIADÓ: TAKE2 **FEJLESZTŐ:** TORUS

Az eredeti Duke Nukem FPS a Doom és a Quake között érkezett el (korábban már szerepelt platformjátékokban), és azóta készül (?) a következő rész. Körülbelül félévente érkezik a hír, hogy a DN Forever nemsokára megjelenik, ennek már vagy öt éve. Közben persze a Take 2 szeretné kihasználni az egyre fogyatkozó mértékben népszerű licencet: nemrég kiadott egy PC-s epizódot, most meg itt van a GBA-változat is.
A történet illeszkedik a Duke-játékok közé: a gonosz idegenek klónozzák a szép nőket, és megpróbálják kiirtani a többieket a bolygó felszínéről. Mivel Duke az utóbbi hányadba tartozik, fegyvert ragad, és nekiáll szétlőni az idegeneket. A sztori az Area 51-ben kezdődik, majd eljutunk Egyiptomba és végül az idegenek űrhajójára is. A DN Advance szerencsére FPS lett, és nagyrészt az 1995-ös eredetire emlékeztet. Ugyanazok a szörnyek várnak ránk, ugyanazokkal a fegyverekkel vadászhatunk rájuk, viszont a pályák teljesen különböznek attól.
A játékmenet igen egyszerű: kell menni előre a lineáris úton, lelőni mindent, ami elénk kerül, és végül kimenni a kijáraton. Ezt kicsit megbolondították a szokásos kulcskeresgéléssel (ráadásul a kulcsok színesek, akár a Doomban), és kapcsolók megbizgetésével, de nagyjából erről van szó. Persze mindig van valami célunk, például elérni a központi számítógépet vagy kinyírni egy hatalmas főellenfelet. A grafika is nagyon jó, sokkal szebb, mint a Doomban volt – ráadásul villámgyors a program. A hullák a helyükön maradnak, és az ellenfelek is nagyon kidolgozottak. Sajnos a játékot széles közönség számára készítették, ezért ki kellett hagyni belőle a hírhedt sztripíztáncosnős/vizelős részeket, de legalább az még mindig lehetséges, hogy a kicsinyítőfegyverrel megkezelt szörnyeket kis pacává tapossuk el. Duke szövegét hallani is lehet: körülbelül tíz beszólása van, és ezek sokat lendítenek a hangulaton. Van deathmach-mód is, igaz, ehhez mindenkinek kell egy példány... Mindenképpen ajánlom a kategória kedvelőinek, mert eddig ez a legjobb próbálkozás GBA-n.

GRAFIKA	80	89
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	70	





ATV QUAD POWER RACING

■ Árkon-bokron át

KIADÓ: ACCLAIM FEJLESZTŐ: TANTALUS

Van néhány csapat, akik be akarják bizonyítani, hogy a Game Boy Advance-ból ki lehet hozni gyors háromdimenziós grafikát. Az egyik ilyen az AGB, akik jelenleg – persze licenc nélkül – a FIFA-, illetve a Quake-játékokat írják át. A másik a Tantalus, akik egy CRIS nevű motort készítettek, ami szimulátorokhoz felel meg a leginkább, hiszen kiterjedt fizikai modellezés van benne.
Első játékuk ezzel a motorral az Acclaim egy régebbi PSX-es programjának átirata, és azt kell mondanom, hogy rendkívül jól sikerült. A grafika csodálatos, mind a táj, mind a járművek háromdimenziósak lettek, de nyoma sincs annak, hogy ezt már ne bírná a kis gép. Az MX Superfly is ugyanezzel – „teljesen 3D-sek vagyunk" – hirdette magát, ám ott minden iszonyú szögletes volt, az összhatás meg egyenesen borzalmas. Itt azonban a dombok lekerekítettek, a kocsik részletesen kidolgozottak, és a látótávolság is hatalmas.
Ha bajnokságot választunk, akkor kilenc pályán át kell a dobogón végeznünk. A pályák kellően különböznek egymástól, van sivatagostól kezdve a dzsungelen át a havasig minden. Ez szerencsére nem csak a látványban jelent változást, de a gépeket is eltérően lehet irányítani mindenhol – az viszont általános érvényű tanács, hogy mindig maradjunk a középen kitaposott részen. A szimuláció fantasztikus, az egyik legjobb, amit a kis gépen tapasztaltam. Ez főként az ugratóknál mutatkozik meg, leérkezéskor pont úgy reagál az ATV, mint ahogy az elvárható. A fizikai rendszer megfigyelhető a bukásoknál is, ilyenkor ugyanis emberünk leesik masinájáról, és ide-oda csapódik a talajon.

Az egyetlen baj a programmal, hogy nincs benne többjátékos-mód – ez egy olyan játék, amit így mindenképpen kipróbáltam volna. A gép ugyanis elég szürkén játszik – csak megy előre a letárolt úton, nem próbál meg kilökni minket, nem is reagál ránk. Ráadásul a felvehető bónuszokat (gyorsítás, 100%-os tapadás, hatalmas ugrás) sem használják. Utóbbiak egyébként azonnal hatnak, nem kell őket aktiválni. A V-Rally óta ez a legjobb versenyjáték GBA-n!



GRAFIKA	85	87
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	75	

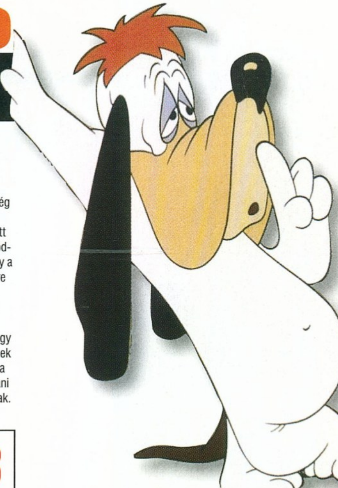




DROOPY'S TENNIS OPEN

■ Kurnyikova innen is hiányzik

KIADÓ: LSP FEJLESZTŐ: BIT MANAGERS



Az utóbbi pár hónapban több teniszjáték jött GBA-ra, mint eddig összesen, és elmondhatjuk, hogy a Droopy nevével fémjelzett példány a jobbak közül való. A halk szavú, nem túl energikus Droopy (legalábbis azon epizódok alapján, amiket nemrég elcsíptem a Cartoon Networkön) meglepő hobbira adta a fejét: maga köré gyűjtötte barátait és ellenfeleit, majd kivonultak a pályára.
A program rengeteg különböző játékmódot kínál, kezdve a Quick Game-mel, ami azt jelenti, hogy random módon választott karakterrel, ellenféllel és pályával próbálkozhatunk. A hat karakterhez ugyanennyi pálya dukál, melyek elég furák, például még az Északi-sarkon is teniszezhetünk. Az Arcade módban már mi is befolyásolhatjuk a meccs paramétereit (résztvevők, helyszín, a játszma hossza), itt háromszor kell diadalmaskodnunk. A Tournament mód meglepetésemre nem egy szokványos bajnokságot jelent, hanem először öt bemelegítő feladattal kezdődik. Ezek nagyrészt a Sega-féle Virtua Tennisből vannak lenyúlva, például van olyan, amikor egy extra-méretű labdát kell kilökdösni a másik térfélről, és van, amikor kosárba (mármint kosárlabda-hálóba) kell juttatnunk a labdát, esetleg mozgó célpontokat kell levadászni.

Ezekre meghatározott időnk van, ha nem sikerül, akkor még egyszer próbálkozhatunk.
Ezután persze a szokásos bajnokság jön, öt meccsel, és itt már páros meccsekre is számíthatunk. A legtöbb játékmódban választhatjuk a Cartoon-opciót is, ami azt jelenti, hogy a pályán időnként különböző ikonok jelennek meg. Ha ezekre ráütjük a labdát, akkor valami változás történik: a labda átalakul lomha strandlabdává, megnő a háló, egy bombát kell ütögetni.
Természetesen van négyjátékos-mód is, csak az a baj, hogy ehhez mindenkinek kell egy példány a játékból. Mindenkinek ajánlom a programot, egész pofás a grafikája (különösen a karakterek animációi jók), és rendkívül jól lehet vele játszani – a gép nem csal, és az eltérő figurák is máshogy játszanak.

GRAFIKA	72	83
HANG	65	
SZAVATOSSÁG	90	







ZSEBHÍREK

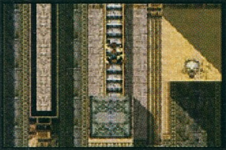
Final Fantasy Tactics Advance
Bár korábban mindenki azt hitte, de a FFTA-nak szinte semmi köze nincs az eredetihez, leszámítva azt, hogy körökre osztott stratégia lesz. Öt kaszt lesz kipróbálható: lovag, fehér és fekete mágus, íjász és szerzetes, a karakterek fejlődését pedig külön rendszerrel irányíthatjuk. Lesz egy világépítgetős aljáték is a programban, ami Japánban valószínűleg még idén megjelenik.



Doom 2
Már készülődik a Doom-sorozat második részének átirata is, ráadásul pikáns részletként azt is elmondjuk, hogy ugyanaz a Torus készíti, akik a Duke Nukemet is összedobták. Minden szint, fegyver, szörny a megszokott helyén van (leszámítva néhány különösen véres jelenetet, például a karóba húzott embereket). A játék sokkal gyorsabb lett, mint az elöd, pedig akár kétszerannyi lény is a képernyőn lehet. Hozzánk novemberben érkezik.



Tomb Raider: The Prophecy
Nemsokára megjelenik az első GBA-s Tomb Raider, igaz, nem az eredeti készítőtől, hanem a Ubi Soft olasz stúdiójától. A program döntött nézetet használ, de egyébként nagyban hasonlít a régebbi verziókra: most is farkasok, vermek és peremek lesznek a legnagyobb ellenségeink. Lara minden mozgása ide is átkerül, és a fejlesztők szerint ez lesz a legrészletesebb animációval készült GBA-játék.



Godzilla: Domination
Nem csak GC-re, hanem GBA-ra is készül egy Godzillás program, ráadásul a stílus is ugyanaz lesz (mondjuk nehéz is lenne elképzelni egy Godzilla RPG-t). Hat lény közül lehet választani (MechaGodzilla is köztük lesz), és az a cél, hogy mindenki mást szétverjünk. Ebbe a házak is beleértendők, a romok alól különböző bónuszokat szedhetünk fel. Természetesen akár négy GBA-t is összeköthetünk egy kis multi játékhoz, de erre a jövő év elejéig várni kell.



ANTZ EXTREME RACING



■ Ez biZony ócska

KIADÓ: EMPIRE INTERACTIVE FEJLESZTŐ: MAGIC POCKETS

Nemrég volt szerencsém kipróbálni egy kart-játékot, melyet a Shrek alapján készítettek – és bizony még az átlagos filmlicencet felhasználó programoknál is sokkal, de sokkal rosszabb volt. Alig telt el pár hónap, és itt van az AntZ szereplőit felvonultató Extreme Racing.
Sajnos el kell mondanom, hogy ez sem lett sokkal jobb. Némileg azért igen, mert itt legalább a grafika nem lett olyan pixeles. A tájak egyébként semmi eredetit nem mutatnak: van sivatag, jeges és vizes pálya (ugyanazokkal a járművekkel...). Ezek mindent felvonultatnak, amit a Mario Kartban már láttunk, de távolról sem annyit és semmi egyebet. A karakterek sajnos mind hangyák, ezért aztán szinte megkülönböztethetetlenek egymástól, hasonló gond egyébként már a Shreknél is volt. Cserébe így a program gyorsan fut, és még akkor sem szaggat, amikor mindenki a képernyőn van, és még valami extra dolog is történik (mondjuk tűzeső esik).





Ennyit a pozitívumokról, most jöjjön egy sokkal hosszabb lista, a negatívumokkal. Kezdődik minden azzal, hogy a járművek valami egészen furcsa módon haladnak: csúszkálnak, dülöngélnek, ha nekimegyünk valaminek (ami az előbbiek miatt szinte minden öt másodpercben fog megtörténni), akkor szinte teljesen becsavarodnak. Egész egyszerűen kezelhetetlen a program, és ez rögtön el is ront mindent.
Természetesen vannak fegyverek is, amiket a pályán szedhetünk fel, illetve a bajnokságban vásárolhatunk is (a kis zöld izék jelentik a „pénzt"), de az eddigiekhez hasonlóan ezek sem túl jók. Igaz, hogy a stílus minden sablonja köztük van, de nagyon kevés van az egyes útvonalakon, ráadásul pedig a hatásfokuk is nagyon kicsi. Hiába lövünk meg valakit egy mogyoróval, ha ezzel feleannyi időt sem veszít, mintha mi megyünk neki az utat szegélyező fák egyikének. Van quick race, bajnokság és egy-az-egy-ellen verseny, de igazából mindez unalmas. Még csak a közelében sincs a Mario Kartnak...

GRAFIKA	61	53
HANG	65	
SZAVATOSSÁG	57	

TINY TOONS ADVENTURES
BUSTER'S BAD DREAM

■ Kicsi a Buster, de mindenkit szétver

KIADÓ: CONSPIRACY FEJLESZTŐ: TREASURE





Őszintén szólva, amikor megláttam a címet, rögtön arra gondoltam, hogy ismét gyarapodtunk egy átlagos, cuki lényekkel telezsúfolt platformjátékkal., amilyet minden rajzfilmmel együtt kiadnak – pár pályányi ugrándozás, amolyan Disney-stílusban.
Amikor megérkezett, az első benyomások ezt erősítették: egy állóképekből készült „mókás" kis történet fogadott, miszerint egy gonosz kiskölyök (sajnos a Tiny Toons-világban nem vagyok otthon, ezért nem tudtam beazonosítani a kis köpét) egy fegyverrel meglőtte az olvasgató Bustert, aki ezért csapdába esett a saját álmaiban. Vagy valami ilyesmi... A feladatunk az lesz, hogy bejárjuk elménket (illetve pontosabban a rémálmunkat), és az ott feltűnő ellenfeleket leverjük.
Az akció egy meglehetősen vacakul kidolgozott háttér előtt zajlik, és Busterrel (Bugs Bunny gyerekkori változata) kell az úton előre haladnunk, egy erdőben, egy barlangban vagy éppen egy űrállomásnak csúfolt fémkörnyezetben. Amikor elérünk arra a pontra, ahol a készítők egy összecsapást terveztek, akkor a képernyő „lemerevedik", és nem mehetünk tovább. A viadal abból áll, hogy megjelenik pár állat (kígyó, denevér, majom) vagy más azonosítatlan létforma (zöld kis manók, lila farkasok stb.), általában a képernyő tetejéről aláhullva, és ezután az öklünket kell használni. A harcrendszer, már ha ezt ennek lehet hívni, abból áll, hogy megpróbálunk egyszerre több ellenfelet elkapni (az ütésünk valamiért körülbelül egycentis sugárban hat) és azokat addig csépeljük, amíg el nem pusztulnak.
Amennyiben megütünk valakit, az elkezd villogni, és egy másodpercre megfagy; ilyenkor bevihetünk még egy ütést – ezt kell ismételgetni az ellenfél haláláig. Ha a közelben több lény is van, akkor ez mindegyikre érvényes, tehát egyszerre akár hét-nyolc szörnyet is püfölhetünk. Mindehhez az járul, hogy egy segítőnk is lesz, akit egy külön gombbal hozhatunk elő. Ez általában egy másodlagos támadást (pl. teniszlabdával való ütés, vagy egy bűzfelhő) jelent.
A grafika talán megmenthetné a programot, de nem egy nagy durranás. Ez külön vonatkozik a főellenfelekre, akik a szokványos lények felnagyított, pixeles változatai. A játékmenet elég gyenge, ráadásul helyenként borzalmasan nehéz. Inkább a Lilo and Stitch-et válaszd!

GRAFIKA	72	65
HANG	76	
SZAVATOSSÁG	63	

MATCHBOX
CROSS TOWN HEROES

■ **A város védelmében**

KIADÓ: THQ **FEJLESZTŐ:** INFINITE ENGINE



A cím hallatán – mint mostanában annyiszor – tévesen tippeltem: azt hittem, hogy egy versenyjátékhoz lesz szerencsém. Ehelyett egy... ilyen összetákolt izé akadt a kezembe, valószínűleg olyan emberek alkotása, akik az utóbbi tíz évben egy játékot sem láttak közelről.
Egy városkában kell szolgálnunk a rendet, előbb tűzoltóként, majd állatkerti őrként és végül rendőrként. Mindez abból áll, hogy szabadon vagyunk eresztve egy akkora helyszínen, amit fél perc alatt be tudunk járni, és össze kell szedni különböző dolgokat, illetve elkapni bizonyos egyéneket. Az első pályán kutyákat kell felszedni (azzal a bájos módszerrel, hogy áthajtunk rajtuk), illetve tüzeket eloltani. Ha ez megvolt, jöhet a két „bónuszpálya". Az egyikben égő embereket kell eloltani, akik táncolva néznek ki a házak ablakán, miközben a többi vidám lakó pitével hajigál minket. Természetesen a pite sebez minket, tűzoltókocsink 6-7 találat után széthullik. Még szerencse, hogy az elkapott fogókkal javíthatunk magunkon. A másik bónuszjátékban egy padláson kell száguldanunk, és a tűzijáték-rakétákat kell felkapnunk, miközben elkerüljük a patkányokat... A második pályán az állatkertben elszabadult majmokat kell elkapni úgy, hogy „lereflektorozzuk" őket – amíg felveszik a napszemüvegeket, addig kell őket elcsapni. Persze arról sem lehet megfeledkezni, hogy a pingvineket össze kell szedni. Itt az egyik bónuszjátékban reflektorral kell levadászni a majmokat a fáról, mire azok különböző cuccokat (mobiltelefon, számítógép, mikrofon) hajítanak le. A másikban az alvó majmokat kell elütni, hogy elvehessük a náluk levő ruhákat. A harmadik pályán a rablókat kell vízágyúval lelőni, illetve összeszedni az általuk elhagyott kincseket. A minijátékban a vázákat, szobrokat kell „levizelni", mire abból előugranak a rablók, és természetesen el kell ütni őket.
Nem tudom mire vélni ezt a „játékot". Húsz perc alatt játszottam végig, ráadásul az egész egy borzasztó nagy marhaság. Igazi szégyen lenne, ha tíznél több darab fogyna belőle...

GRAFIKA	47	25
HANG	45	
SZAVATOSSÁG	5	

MONSTER FORCE

■ **Az erő a szörnyekkel van**

KIADÓ: UNIVERSAL INTERACTIVE **FEJLESZTŐ:** DIGITAL ECLIPSE



A Monster Force eredetileg PSX-re készült volna el, ám a projectet félúton leállították, mégpedig azért, mert a vezetőség úgy ítélte meg, hogy a játék ócska lesz (ez dicséretes, legtöbbször ettől függetlenül is megjelennek ezek a játékok...).
A Monster Force Szörnyföldén (Monsterland) játszódik, ahová a Frankenstein-testvérek visszavonultak a világ elől. Sajnos a szörnyek nem élhetnek békében, ugyanis egy pontosabban nem meghatározott „gonosz erő" megtámadta őket. Három „tini szörny" feladata lesz otthonuk megmentése. Wolfie, Frank és Drac – azaz farkasemberke, gólemke és vámpírka – fő fegyvere az általuk megidézhető távolsági csapás lesz. A játékot felülnézetből követhetjük, hasonlóan a Gauntlet-sorozathoz, és így kell lelövöldöznünk ellenfeleinket. Ezek többnyire pókok, robotszerű lények és különböző szellemek lesznek, amik úgy sebeznek minket, hogy nekünk jönnek. Igen kevés olyan lény akad, amelyik messziről is meg tud minket sebesíteni. Ezek kiirtása mellett a másik fontos feladatunk a különböző kulcsok, kapcsolók megtalálása lesz. Ebben segít a durvább támadásunk: ezzel ugyanis az utat blokkoló tököket tüntethetjük el. A feladat mindenhol az, hogy a lehető leggyorsabban jussunk el a kijárathoz, amit egy fordított piramis jelöl.
A durva támadással megölt ellenfelek után kis ikonok maradnak, melyeket a program atomként definiál; mindenesetre ezekért vehetünk különböző extra fegyvereket, életerőt a küldetések között. Összesen 35 pálya van, és egy titkos karakter – utóbbit akkor kaphatjuk meg, ha gyorsan teljesítjük a helyszíneket.
A grafika elég gyengécske lett, bár a későbbi helyek már pofásabban néznek ki – szerencsére ezen segítenek az átvezető képek, amik nagyon stílusosak lettek. A zenék kellően hangulatosak, félelmetesek, bár az is igaz, hogy ettől a játéktól még egy idült paranoid sem fog megrettenni. Sajnos a játék semmi extrát nem tud, pedig annak azért örülnék – a hasonló Bombermanban volt például egy kis szörny-nevelgetős aljáték. Így sajnos ez is csak egy szürke közepes.





GRAFIKA	68	70
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	71	

ZSEBHÍREK

Kelly Slater's Pro Surfer
Az Activision nemcsak a három „nagy" gépre adja ki ezentúl az O_2-brandhez tartozó játékait, hanem kivétel nélkül GBA-ra is. Természetesen itt is minden megtalálható lesz, mint a többi változatban, ugyanazok a versenyzők, ugyanazok a helyszínek, és a trükkök 90%-a. A karakterek 3D-sek lesznek, a víz viszont kétdimenziós – a látvány mindenesetre nagyon szép. Itt is megemlíthető a négyjátékos támogatás. Még idén megjelenik.



Pokémon Ruby & Sapphire
Megérkeztek az első információk a következő Pokémon-játékról, ami természetesen már GBA-n lesz elérhető. Bár az egykor az egész világot elöntő lelkesedés mára eléggé visszaszorult, a Nintendo reményei szerint az összesen 351 állatkát (azaz pontosan 100 újat) tartalmazó új verziók ezt a folyamatot visszafordítják. A legnagyobb újítás az lesz, hogy ezúttal két Pokémonunk harcolhat együttműködve. A grafika viszont maradt a régiben, ami azért elég kiábrándító...



The Lord of the Rings: The Two Towers
Bár a PS2-es verzió (most az EA-féle feldolgozásról beszélünk) színtiszta akciójáték, a GBA-s leginkább a Diablóhoz hasonlít. Öt karakterrel vághatunk neki a 35 pályának: Aragornnal, Legolasszal, Frodóval, Gandalffal és Éowynnel. Mindenkinek lesz 15 képessége, amit a megölt szörnyekért kapott tapasztalati pontokkal lehet fejleszteni. Emellett mindegyik karakter idézhet segítőket, Frodó például Samut, Legolas Gimlit, Éowyn pedig a rohani lovasokat. Akár négyen is lehet egyszerre játszani, karácsony tájékán.



The Hobbit
Tolkien első Középföldén játszódó könyve is megkapja a GBA-kezelést, és mit tesz isten, ez is egy akciójáték lesz, igaz, egy kevéske kalandelemmel. Mintegy negyvenféle ellenfelet verhetünk le (hát, ha van valami, ami kevésbé jellemző a könyvre, akkor ez az), és Bilbó akár szintet is léphet, statisztikái javulhatnak. A program a könyv történetét követi végig, de az „intenzitás kedvéért" a fejlesztők pár, abban nem található résszel ki is egészítették azt.



Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami

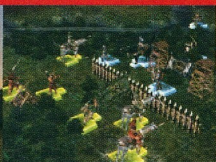
2002. október 25-én

jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



CONFLICT: DESERT STORM



DYNASTY TACTICS



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY



SEGA GT 2002



SOCOM: US NAVY SEALS



TEKKEN 4

MULTI PLAY!

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 995 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus
Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319


minőség, tapasztalat, megbízhatóság
CD, MC, DVD GYÁRTÁS
biztos alapokon
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu


CAPCOM
capcom-europe.com
Éld ki
legfélelmetesebb
érzelmed!
A bosszúvágyad!
ONIMUSHA 2
Samurai's Destiny
PlayStation 2
THE ANXIETY PLACE THE TERROR PLACE THE HONOUR PLACE THE REVENGE PLACE THE THIRD PLACE
"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character Yagyu Jubei by © Yusaku Matsuda Office Saku. © CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.